Professional Magazine for IBM PC Games
PC Game 最新情報
NT$60元 HK$20元

軟體世界

築起夢中的城堡—築城大師

- 中國之心完全攻略(一)
- 幽靈騎士完全攻略(一)
- 幽靈騎士修改篇
- 火星之旅學性修改篇
- 神州八劍法術&寶物修改篇

30
1991年·9月號

亞洲電腦

'91年度電腦展銷售狀況

讓消費者眼睛一亮

一年一度的資訊電腦展已如火如荼開了，各廠商使出渾身解數，推出新產品，以期在今年的競爭之下獨，

今年電腦業熱鬧非凡，業界各廠商紛紛推出新產品，以期在今年的競爭之下獨，

因業者今年的出招，數量讓人目不暇給，

一成功不是偶然

我們以實力贏得消費者的肯定，這場群雄間的較勁，證明亞洲電腦確實值得信賴。

沙場秋點兵

戰鼓聲響徹雲霄・掀開一場龍虎鬥

「報告司令！敵人派出一名勇將，勢如破竹地連下我方多城，多名弟兄不幸喪命，連軍長都氣壞了。」一名旅長氣喘如牛地向你報告前方戰線軍情。

「看來敵人已按捺不住，亦出林親自出馬了！哈哈哈！師長，傳令下去，發射炸彈攻擊，再請軍長突圍。」

沙場上一片廝殺聲，雙方軍隊你來我往，個時血流成河，慘不忍睹。

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤
類　型：智育
片　數：3片
售　價：NT$ 220元

「報告司令，有名軍長陣前倒戈，背叛我軍！」司令官聞言頓時氣得火冒三丈，氣衝九霄。

「好個陰險的手段，傳令下去，格殺勿論！！」.....

特色

- 以中國傳統的騎軍棋兵藍本所設計，完全中文顯示。
- 五位連續將領，各有其看家本領：復活、跳躍、奔跑、兵解和冰凍，將會隨時施展出來，小心被擒了。
- 可兩人同玩或與電腦力拼中原江山。

©1991智冠科技有限公司
版權所有・翻版必究

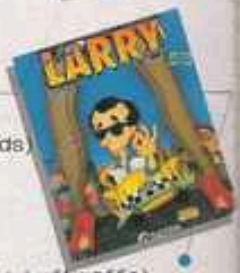
中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊

《NEW FILES》

1 陸軍棋
4 星際密探 (B.A.T.)
5 飛狼突擊隊 (ARMOR ALLEY)
6 築城大師 (CASTLES)
7 鐵國怨仇錄 (IRON LORD)
8 冰城傳奇——命運之戒 (THE BARD'S TALE:THIEF OF FATE)
9 古堡禁地 (ELVIRA)

《強片預告》

10 新幻想空間 I (Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards)
11 新A-10坦克殺手 (A-10 Tank Killer Ver 1.5)
12 印度王 (Champion fo Raj)
13 納粹飛行秘史 (The Secret Weapons of the Luftwaffe)
14 Gateway to the Savage Frontier
15 魔戒少年 II (The Lord of The Rings: VOL. II The Two Towers)
16 俠盜羅賓漢 (Conquests of the Longbow Legend of Robin Hood)



《GAME 在燒》

17 創世紀外傳 II——火星之旅

19 《群英會審，遊戲定星等》

《國內報導》

26 三國演義作者現身說法
29 廿大好GAME大家選

《PC地帶》

31 馬茲衝鋒槍解藥
34 四川省時間凍結程式

《百戰天蠶—絕技天地》

37 幽靈騎士修改篇
38 火星之旅屬性修改篇
魔眼殺機抽換磁片不抓狂
39 銀河帝國傳——平無民恩法
F-29 復仇者隱形戰鬥機——烏茲衝鋒槍
SU-25 戰鬥機武器無限
40 神州八劍法術&寶物修改篇
金牌拳王—下馬威篇
41 魔戒少年修改篇PART II
42 街頭小霸王修改篇
43 職路大亨——超級鉛車
45 終極戰士II無敵版
銀河帝國傳——重返戰場
火龍之戰寶和重現
46 魔眼小精靈修改法
風神傳承敵人消失法
藍十字勳章武器修改法
47 飛越杜鵑窩偷懶法
48 從海底出擊——鯊魚鯊魚易生存法

《三國演義徵文選輯》

49 三分—統錯劉禪
58 [illegible]

《隨中對》

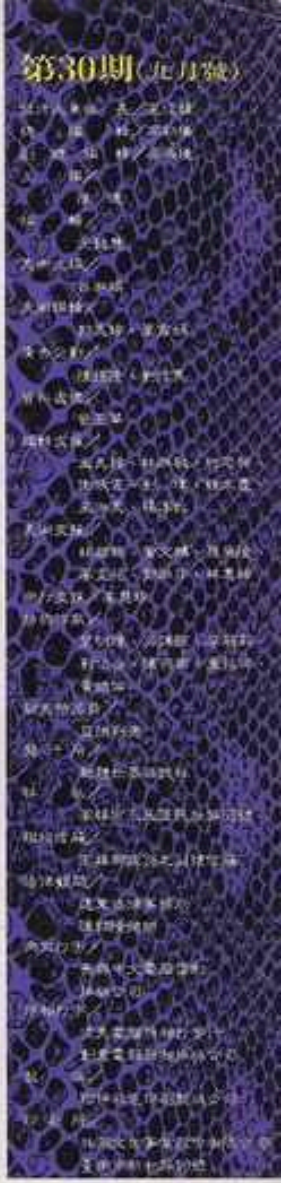
59 三國演義——蜀桿版攻略心得
60 三國演義——群雄列傳

《遊戲攻略》

64 幽靈騎士完全攻略(一)
71 武道館——武術大賽爭霸戰
73 銀河飛將秘密任務II心得篇
76 炸彈小子過關路線(十二)
79 創世紀VI超快攻略&攻略補遺
81 洪荒帝國之旅(二)
87 火星之旅新手上機篇
89 中國之心完全攻略(一)

97 《服務課有話說》

第30期(元月號)



軟體世界

BAT

星際奇探

最高機密文件

受文者　[illegible]

任務說明　[illegible]

任務指示　十天之內解決任務指示。

[illegible]（B.A.T.）一個擁有全新概念的科幻冒險遊戲，不僅結合了動作、模擬操作的概念，更加入了生化機人或電腦的超出邏輯型，讓你以簡易的模式加強遊戲主角的應變能力，並附超過1000幅以上的精緻場景畫面，還特別採用的科幻背景音樂，再加上流暢簡易的滑鼠交互指示操作系統，帶你進入一個完全不一樣的科幻冒險幻想世界，喜歡科幻冒險遊戲的朋友們，這可是一個能夠盡情發揮高度幻想以及推理能力的遊戲呢！

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：冒險
片　數：4片
售　價：NTS 270元
全支援魔音音效卡

飛狼突擊隊

曾在APPLE II上獨領風騷的飛狼突擊隊，如今捲土重現PC電腦上，以更流暢的橫向捲軸型畫面掃掠你的心！

從今起，你就是飛狼突擊隊指揮官，親自操控飛狼，指派地面作戰武力，摧毀敵機、轟炸堡壘、侵佔基地！勝利？失敗？端看你如何運籌帷幄！！

ARMOR ALLEY

你想打場漂亮的戰爭嗎？試試飛狼突擊隊，它可以滿足你虛榮好勝的心喔！

築城大師

CASTLES

Interplay

機　種：IBM PC XT/AT　　記憶體：640K　　顯　示：單色/CGA/EGA/VGA　　操　作：鍵盤/滑鼠/搖桿

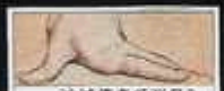
類　型：策略　　片　數：4片　　售　價：NT$ 270元　　☆支援魔奇音效卡

鐵王戰歌
IRON LORD
十八年後，歷經多年逃亡生涯的你，數然決定要反對王權，光復國土。但是已被遺忘的王族，要怎樣才能博得人民的信任及愛戴，自願為你效命？還有，面對龐大的崩麗軍隊，以及險惡的魔法迷宮，你能否能成功呢？
十八年前，殘暴中的你奪取了一場殘酷的王室家族異變，藉從外地歸來的王叔借助黑暗魔法，以恐怖的手段，篡奪了王位。
機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：角色扮演
片　數：2片(1.2M)
售　價：NT$ 180元
也可適用1.2M磁碟機
UBI SOFT
Entertainment Software

～勇者的自述～

那是悲慘的一天，人們所享受到一絲自由的空氣，卻又被那是的魔神塔葛所控奪。城中對魔文深恨抽，幾乎無人能自其魔爪中逃脫。

我看沙拉拉，卻被塔葛輕易打敗。唉！難道我們真的註定要受他控制一輩子嗎？我無望無論誰看到這信，那次的教訓給後來人的教訓。除了史卡拉有利外，還有六個時空中的城市等待救援。對了，專消滅塔葛，就是不可或缺的人物，只有他才能拯救我們的命運.....



冰城傳奇系列是RPG玩家的最愛

玩過一、二代的人千萬不能錯過

未曾體驗過其魅力的人更要嘗試一下

命運之賊

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤/滑鼠
類　型：角色扮演
片　數：3片
售　價：NTS 330元

全支援魔奇音效卡

EA
ELECTRONIC ARTS

ELVIRA

沒練好新法之前去惹他，頭殼子就會被拔…拔出來

好漂亮的吸血鬼，可是她的死亡之吻可不好受喔！

古堡內危機四伏，稍不小心，就會變成新鮮黃土。

蹦蹦跳跳的小魔怪，很有二步七仔。

★支援聲音效卡 ☆需有硬碟 ☆只適用1.2M磁碟機

類　型：冒險　　顯　示：EGA/VGA　　記憶體：K

機　種：IBM PC　XT/AT　　片　數：3片(1.2M)

操　作：鍵盤／滑鼠　　售　價：NT$ 300元

古堡禁地

任務——潛入古堡，救出漂亮迷人的ELVIRA。

地點——一座沒有星火，卻禁止進入的古堡。幽靜的古堡四處透著一股詭異、恐怖的氣氛。守衛、傳教士、魔怪，隱藏在你意想不到的地方，準備給你一個難忘的警喜！美艷動人的吸血鬼也在某個房間內等著你。但是切記，她的死亡之吻可不能要喔！否則……

報酬——ELVIRA的香吻一個（牡丹花下死，做鬼也風流，嗯死了！！）。

獵豔高手

萊里又回來了

聽說這次他還帶回
[illegible]和一捕
準備[illegible]上[illegible]
給你更多顏色瞧瞧！
超快[illegible]大眼睛
看萊里這次如何展現他的
英雄本

Leisure Suit LARRY in the Land of the Lounge Lizards

預告片

A-10 TANK KILLER

新A—10坦克殺手

它，冷靜、無情
任何被鎖定的目標絕對難逃被摧毀的命運！

美國曾經因它在波斯灣戰爭中的表現，
駁回喪失已久的自信。世界各國也都積極想要得到它。
不過，它現在正悄悄的向你接近中

強片預告

小心！並請密切注意！

Dynamix

印度王

強片預告

強片預告

即將來臨的風暴…

新產品
永遠會
帶給你
新的
驚奇

納粹飛行祕史

LUCASFILM GAMES

Advanced Dungeons & Dragons

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

A SAVAGE FRONTIER Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I

強片預告

AD & D又一新系列遊戲

——蠻荒地域(THE SAVAGE FRONTIER)

在角色扮演遊戲的領域中，

絕沒有人踏進過這裏……

SSI

The Two Towers
這次故事的內容 The Two Towers 指的是
雙塔？雙城記？還是……
魔戒年II
Interplay

Robin Hood
綠林英雄—羅賓漢
軟體世界公告
查吳海境洩漏「俠盜羅賓漢」出片機密，圖利外人，觸犯軟體世界管理規章第十四章第六節第廿八條，本當送交警方處理，然念其在職期間沒有功勞也有苦勞，故從寬處分，即日革職，以儆傚尤。
總裁 王俊博
中華民國八十年九月八日
SIERRA

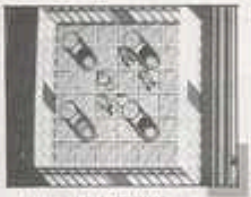
創世紀外傳II
火星之旅

／科長老

揭開火星的神秘面貌，面對各式各樣的吃人植物和蟲類怪物，小心接招了。

說實話的，在火星上探險可真比不在地球的時日。想當年以魔法大戰群妖，來到這座卻要和一堆植物拼命，委實說一時此一時也！但是聚者生涯本來就有苦有樂，火星的沙漠中著實發生了不少有趣的事件，讓時讀人們在冒險犯難的緊張中輕鬆一下！

▲再黑也不用點燈，捉個回去照明。



▲四座城市傳送站。

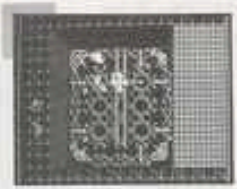
對生性崇尚和平的人們來說，怪物的襲擊實在是令人最頭痛的問題；殺了物就還背那麼，來手時間卻又死不罷休。不過要是能好你身上帶有望遠鏡，只要朝任一方向使用望遠鏡，時間回轉回本位時，所有的怪物都全部不翼而飛！但是NPC和其他不具攻擊性的植物就不受影響。

▼不要吵我，要開始作夢了。

還有，曾經攻略完創世紀VI的玩家應該還記得Lord British最喜歡的書籍綠野仙蹤，這次他還貼心的可愛的桃樂絲腳上穿的寶石鞋也送到火星上來，相信聰明的玩家們該已猜出更深的用意了吧！？什麼？還是不懂！？趕快去買一本綠野仙蹤來看就知道了！！

▲荒光明媚的堪薩斯州

在火星雖然很棒，居然還有那麼災禍，還好聚者及時救出困在雅面的二人。那具用來清除落石救人的採礦機還另有妙用，把它再推出礦坑，和敵人戰鬥時將其推至身前，既能阻隔敵人的近身攻擊，又能利用它的威力來痛宰怪物，只要你不連推著它到處跑太過麻煩的話！



▲這就叫做....
火星烟粗吧！？

雖然這次並沒有跟肚子的問題，但是缺氧缺彈藥的日子可不好過！所幸地下發電廠內有數之

▼OH! TEA!火星從此不缺氧！

▼高壓電危險！請勿用手觸摸！

▶這個地下室通往那裡？

▲嗯！誰在偷看我的藏寶圖？

不盡的高氧礦石，拿它來換日用品就沒問題！此地也有通道連接地面的電梯，恢復供電後，看你高興拿多少都有。

另外就是超能力裡的心靈感應透視術，除了能以此術看穿密室陳設，若能配合心靈移動術更能在暗室「捕鬼」！透視有效期間，就算是黑夜也如白晝光明；若非遊戲中沒有出路機關，否則火星之旅就要被列為限制級了；或者火星上開始充滿異味——

植物系、蟲系的區別

同時在地表上活動的怪物，多半是植物系的生物，除草劑對牠們有著莫大的殺傷力。除草劑在雜貨店有售，但是噴霧並不多見，因此在探險時看到的火星製噴霧也要一併搜括！一般的植物系敵人大概一發就命，再頂強也

▲看我熱線槍的威力！

頂需二發；但要注意，除草劑對蟲系敵人無效。（怪物死後，留下紅色血液的是蟲系，綠色血液是植物系，或者依外型判定；參考手冊的怪物說明也可以！）

▲火星名菜－冷凍綠豆

大概也有不少人知道從創世紀VI以來，程式中都隱藏了一些秘密指令，這次雖然準備了衛定座標的六分儀和錶，稍一點的人一般都比較喜歡利用LLT 242來查座標的時間，不過六分儀還是得要帶在身邊，因為遊戲中碰到的座標都以六分儀為準，少了它就傷腦筋啦！

▲夢境森羅，詭異冷處

不知道大家是不是也在火星引發上諸奇想，吾輩敢人倒是玩得胡說八道、神昏顛倒，但可別將它當成敵人說夢話！

群・英・會・審

遊戲定星等

時間：80年8月22日星期四
召集人：吳海境
整理：Silvia
片名：中國之心、火星之旅
GAME 林高手：WEI、May、科長老、大嫣、Charles Angel、諸葛不亮、Trillion。

各星等的意義

★★★★★	GAME中極品
★★★★	很不錯喔
★★★	普普通通

吳海境： 初 ~~~

WEI ▌評分／★★★★

才尚：*心*這個遊戲可以分幾方面來說：

第一個是劇情方面：我覺得它劇情非常吸引人，具有濃厚地方色彩，而且登場*如清*都，伊那武芝、中國內陸、香港等地方的氣氛非常成功，對觀當地人物習俗也非常傳神，我覺得它有很極大的特色是：某件事情一定要某一個人來做才能成功，例如說：跟中國人講話你就不能用外國人主角來跟他交談，因爲民情不同，中國人可能比較不易向異國人說實話，所以必須用老李來和當地人交談，同樣的，如果到了外國人的地盤，就要派出 Lucky來和他們交涉，不過這是視情況而定的，所以我覺得這個遊戲不會讓人有奇怪、突兀或有中國人說話漏洞那種不倫不類的感覺。

再來是畫面方面：畫面是使用目前較流行的手繪、粉彩效果。聽說他們是用真人實景拍成照片，再以特殊手法融入電腦程式內，所以整體畫面感覺上非常逼真，玩完一場遊戲就好像看了場電影一樣，因爲它是以電影製作方法去拍攝的。

音效方面：我覺得它音效做得不錯，因爲這個遊戲的音效是隨著劇情起伏而變化，到每個地方都有合乎當地風情的音樂，你可以很輕易的感受那種異國氣氛。

再來說到它的操作界面，*才尚*：*心*的操作界面跟*成*龍人（Rise of the Dragon）差不多，當發車的，一點滑鼠就能夠操控全局。

最後值得一提的就是它的動作場景帶刺激的！可惜的是通常我都是直接跳過動作場景，然後就直接奔向勝利，雖然很偷懶，但這可是保命的好方法。建議玩者如果要嘗試一下動作場景的那種面對面廝殺的樂趣，可先將遊戲進度存起來，再慢慢的與你的敵人周旋吧！因爲很容易就會死掉的！譬如說在火車上的上面打鬥，腳踏瓜一不小心就會摔到山洞而死掉，或在駕駛坦克時，操作失誤而翻落山崖，這些都是動作場景裡常見的死狀。

我給它四顆星的評價。

May ▌評分／★★★★

我覺得這個遊戲基本上製作蠻精良的。這是我第一次看到 VGA的遊戲，覺得畫面很漂亮細緻，讓人感覺好像是真的人那種感覺，而且我認爲它的音樂蠻富有地方色彩。

我覺得它的說話內容蠻重要的，你要是選錯話的話，就很容易死掉，所以有時候要慎選，尤其是在*如清*都，男主角必須有一段成長的歷練，不然就別想過關啦！

這故事背景設計得蠻好的。我也覺得如果玩到一個進度你覺得滿意的話，就趕快存起來，不然的話很容易死掉。就像剛才講到動作方面，因爲我自認技術不是很好，所以每次都跳過去，然後就勝利了。若你自認技術很好，挑戰很高超的話，你可以享受一下動作快感。

所以我給它四顆星！

科長老 ▌評分／★★★★

有關於*才尚*：*心*這個遊戲，我的評價差不多是四顆星。

有關於它音效、畫面的精美程度，前面很多人都已經提過了，這裡就不再贅述，不過再補一句：它的確蠻好聽也蠻好看的。

我對這遊戲蠻欣賞的一點就是：它在遊戲過程當中一反過去冒險遊戲單一途徑的遊戲方法，在遊戲過程你可以採用許多不同的方式來解決同一個難題，也根據你採取途徑的不同，方法的不同而使玩者能夠多享受一些其他方面的樂趣，同時在解決問題的過程當中，雖然你做出正確步驟，可是它還是會做出一些看起來

變好玩的動作。比如說在忍者潛入城堡裡面，正打算要繩勾出去把 Lucky 接進來的那時候，如果你將繩勾的目的選在城牆上的話，那它將失敗幾次以後才把它丟出去，看起來這個忍者好像笨笨的，變好玩的。

另外就是在這次的操作界面雖然跟城市獵人差不多，但在對話上，由於你所操縱的人物對話上最多同時有三位分別進行，每個人都有他自己獨特的個性，我寫為在遊戲中，他把這三個個性都表現得非常獨特。當你在玩這遊戲時，會發現它的訊息也變多的，但是當你仔細——體會這些訊息時，你會發覺這些人物的個性，以及你所選取的答案都有極密切的關係，相對的，好像你一個人分飾三角，有點像的朋友，也可以藉著這個軟體來過足戲癮！所以有句話說：「人生如戲，戲如夢。」

同樣的，在這個遊戲中提供了最少二個部份的動作場景，這二個動作場景事實上都是變簡單的，只要你選動作難度簡單的話，我相信都很容易過關。不過，有些地方還是有些陷阱存在，所以你必須仔細去發覺，然後想想應該怎麼做，這也是跟一般純動作遊戲比較格格不同的另一個特點。畢竟，這個遊戲是以冒險為主，而不是單純的動作遊戲，因此，純粹用來解解悶也無妨。

補充一句：我覺得這個遊戲到劇人性變深的，對心理學或社會學有興趣研究的朋友，一定要玩這個遊戲，你可以得到相當多的感觸。

除了前面提到遊戲過程有不同的方式解決之外，另外這個遊戲也有許多不同的結局，不妨每你能玩過幾種結局？不妨大家來試試看！

大媽 ▌評分／★★★★

有關於這個遊戲我給它四顆星！

其實遊戲本身就有了一個預定的情節，事實上那先就已經定下來，比如說找到忍者之後就到戎都啦，劇情已有了大致上的安排了，只是說藉著你的對話，藉著你的各方面常識會有不同的結果，這些都是依著它大原則下的分歧。

這遊戲我覺得音效上是變好的，尤其是中國古事的聲音，聽起來變舒服的，不會像有的遊戲，在遊戲進行中音樂一直都很強烈，聽久了就會覺得變累的！這個遊戲會隨著場景而變化，有時還會有小鳥的聲音，我是覺得在玩遊戲時一直有個聲音在旁邊吵你，要是一直很大聲，到最後你可能會覺得很吵，但是ㄕㄣ ㄊㄨㄥ ㄈㄨ比較不會有這種情況。就音樂上來講，感覺上比較能夠讓人容受音樂帶來的樂趣，而不是到後來反而像是噪音般地擾人。

Charles Angel ▌評分／★★★★☆

關於ㄕㄣ ㄊㄨㄥ ㄈㄨ這個遊戲，我想它的畫面、音效的部都講得差不多了，我想就不用再重複了，反正就只有一句話：真的做得非常地棒！

我個人對於這個遊戲有一個變深刻的感觸，就是說這個遊戲做得真的變成功的。以其中三個主角人物的個性描寫以及刻劃而言，我覺得它真的做到了其他遊戲所不能做到的境界。

例如在某些場景你除了利用不同的人物可以達到不同的效果外，假如你細心觀察的話，在遊戲中的某些場景或某些動作，你以某個人去做跟以另一個人去做所達到的結果會有很大的差異，而這種差異仔細觀察思考的話，應該可以歸納於遊戲中人物個性塑造上的不同，才會有那種結果。

以較簡單的例子來說，假設當你進到戎都之後，如果忍者是跟 Lucky 一起進去的話，那忍者一個人進去探望的情況會差很多，例如說：在舞廳中 Lucky 會把某個地痞推倒，但假如你要忍

奉去做這種事，克奉絕不會推開它的。而且當你進入某段場間的時候，如果是克奉和 Lucky 一起進去的話，就免不了被抓到的命運，但是如果只有克奉一個人進去，他還可以躲在旁邊偷聽。在這方面就可以發現到：遊戲的劇本寫作者在人物的刻劃上，真的是非常的用心。

在遊戲劇情上，它有一個很大的特色，就是它可以多種不同的路徑來達到這個遊戲的目標。應該可以這麼說，這個遊戲事實上並沒有非常固定的目標，完全是看玩者怎樣去玩它，當然！它是有最好的目標，但是玩到其他的結局並不代表你是失敗的。或許可以這樣子講，會到達那個結局也是因爲你自己的個性，因爲你自己在扮演裡面的人物，你所做的決定，你所做的動作使它成爲這樣一個結局。

以 Lucky 而言，在劇中 Lucky和Kate之中會有一場愛情的追逐戰，在這場戰爭當中，前面有人提到 Lucky 必須讀故事的進行而成長之外，玩者的心態也應該有所調適，雖說他原本是一個感覺上有點孤獨的探伏，若要能夠追得上Kate的話，到最後那階段，他的心態就要轉變爲較紳士，給人感覺就是 Lucky 要變得較具紳士風度，才有可能得到 Kate的芳心，如果還是像以前無賴的話，那顆心就永遠是藍色的，而不可能變爲紅心，到後的結局 Lucky和Kate也不可能結合。在這種情況下，玩者你的心態若一直設想 Lucky 是怎樣的花花公子，在做多事情方面就沒辦法達到遊戲所要得到的最好目標，當然啦！你會有別的目標，別的結局發生，但是對於那種結局你是否滿意？那就要看你自己了！

另外一個特點就是這個遊戲結局真的很多啦！以我個人而言，很有可能一開始玩就結束了，也有可能玩到遊戲所設定的最好的結局，而且其中並不見得說你玩到某個地方它出現了一個「蛋」，或許你會有其他的機遇，例如說 Kate被賣去當妓女等等，這樣就不算是一個完滿的結局，但事實上，這個結局也是蠻好玩的。比如 SIZZLA本身所出的其他遊戲而言，我覺得這個遊戲在這方面算是一個非常非常大的特色。跟SIZZLA那種你死了以後，就只有一張小小畫面出來，然後跟你說你死了這種結束方法，真的感覺不一樣！

我給它四顆半星！

大媽

我再補充四點：

我剛開始玩這個遊戲就發現了一個很好笑的笑話，我覺得男主角的英文名字就是一個笑話，Lucky ！Lucky！就好像小狗的名字！是不是他故意取這名字來搭配那先很机靈、愛無賴的男主角？或許他取名 Lucky 的意思，也有可能他是愛幸運的，但就我自己的感覺，從一開始就覺得是很有趣的笑話！

第二點：我覺得這遊戲有個特色，它可以人物轉換，不是說你用 Lucky 去做事情的話，克奉就完全沒有反應。比如說，剛開始到廟裡去買東西時，Lucky 在說話時，克奉也會在旁幫腔；克奉在說話時，Lucky 也會在旁有的沒有的，感覺上兩個人同時都在一個地方，同時都在進行一件事，到後來甚至可以加入女主角。我想一個遊戲裡面可以有這麼多的人物轉換，除了從前幻想空間回以外，這個遊戲可說是第一個人物轉換同時做得蠻成功的一個遊戲！

第三點：我覺得蠻有趣的，就是 Lucky 可能有機會和女主角發生一段戀愛故事。一般人對電腦遊戲的印象大都是較血腥暴力，不是打打殺殺啦！就是冒險啦！RPG啦！感覺上好像比較沒有牽涉人類男女間愛情故事之類材，除了某某之外。但某某的題材

比較偏向有顏色的，感覺上比較幽默，成人的，比較不那麼浪漫。就電腦遊戲而言，這個遊戲較著重於心理層面的，著重人感情上的變化。就像在現實生活中一樣，你必須去做一些事來贏得女主角的芳心，著重在精神層面的，不像某某好象你不用太去勾引女主角就可以成功。就感性來講的話，這遊戲給人的感覺是蠻不錯的！

第四點：是關於控制上的，我剛開始玩的時候，覺得用滑鼠控制不是怎麼很靈活，後來就好多了！

Charles Angel

事實上這個遊戲做出來的感覺是，你在玩遊戲時會覺得真的有一個伴在旁邊跟你吵，跟你鬧。我印象比較深刻的是，我時常扮演 Lucky 要做什麼事的時候，因為 Lucky 的個性比較粗魯，往往做事時採用較直接的手段，常會搞砸，但就是會有天奈在旁提醒；天奈有時候要做事情時，Lucky 有時不服就會說：「誰是老板啊？我比你大，是我找你來的！」有時候，Lucky 想要管些事情，天奈就不讓他管，有些事情算是他自己獨立處理比較好。這樣會造成一種朋友與朋友之間溝通的感覺。若你在玩的時候，真的把心情放在裡面，那會帶給你一些別的遊戲所不能帶給你的感受，好像真的有個伴在跟你玩，而不是你自己一個人無聊玩而已！

關於這次男女主角間的愛情，我個人覺得蠻是變好玩的。Lucky 在救出 Kate 以後，在飛機上你就可以看出他們對彼此的戲謔。甚至，在飛機上 Kate 會想像是白馬馬子騎著白馬來救她，會有一些很好玩的詞句。若玩者的英文真的不是很懂的話，就算是自己照著攻略玩，也要好好去查查英文，體會它英文裡的意義，真的！它裡面的文句，裡面的對答會讓你覺得非常有意思。而且，若用心去玩的話，你也會跟我一樣（你扮演的是 Lucky 的話）非得到 Kate 的芳心不可！所以有時候你可能會多方面嘗試，對這遊戲才會有更深一層的體認。

我不能說幻想空間回，幻想空間回是蠻於較前期的作品，在某些東西上就不像後期作像得那麼完備。*才有*這個遊戲另外還要引我的是：它本身並不難！就以它全部的設定，不管它的英文或是遊戲的操作，玩者並不需要費盡腦汁，甚至一定要算攻略才玩得過去。

以我的感覺來說，尤其是一個冒險遊戲，如果本身太難的話，往往會嚇走很多玩者。這個遊戲讓我覺得故意習難玩者的點並不多，所以玩起來讓人覺得蠻順暢的！只要你有耐心去玩的話，定能在這個遊戲中得到樂趣，而不是玩到一半就開始罵了，我覺得這是這個遊戲變大的特點，在這個特點上，它還能得一些一直在冒險遊戲上受挫折的人去玩玩看，真的！你會發覺這個遊戲跟以前的遊戲真的不一樣，給你的感覺會變親切的！

對於它的背景我有一個疑問：我猜測可能是畫出來的，應該不是電腦製作，或者它有參考各地的背景，然後自己用繪圖的方式畫出來，因為人物可以很明顯地看出來是採用繪圖的方式，但後面的背景好像都是用畫的，而且，你會發現在進入中國或者城門之前，假如你的VGA不錯的話，稍微調一下亮度，就會發覺它有新穎水墨畫的意象存在，蠻吸引人的。它在繪圖製作上真的很用心，尤其在中國城部，畫面的處理非常的中國化，讓人覺得跟像是彩色的水墨畫。

此外，它的音樂正如大碼所言，不會影響玩者的思緒而能完全配合當時的情景之外，它在超級所做的音效，例如：海鷗的叫聲、牛的叫聲也做得非常的好，如果我記得不錯的話，甚至連蟑螂、老鼠在爬的聲音都有。好玩的是在玩者聽到聲音後，還會懷疑是真的聽到了？還是想像出來的？它的音效真的讓你完全沒入整個情境，完完全全去配合它畫面的表現做處理。

吳海境：

根據美國探測衛星傳回的資料顯示：火星上根本沒有生命現象！可是十九世紀的人們卻深信火星上有火星人，種種證明，人言人殊。今天不討論究竟有沒有火星人，但請各位讀一讀這篇火星之旅。

火星之旅

科長老▌評分／★★★★☆

有關於火星之旅這個遊戲，我給它的評價是四顆半星。

很可惜，這個遊戲它跟所有會碰到的問題，就是：如果你沒有設置EMS，就聽不到音效卡的音樂；而且這個問題 286 目前尚無法順利地解決，即使你有音效卡，又裝EMS驅動程式的話，在 286 上執行仍會有種種的困難，只有少數的機種可以克服這種問題，感覺這個最大的遊戲當中變可惜的一點。

在遊戲的方法上這次也有相當大的改變。像角色扮演遊戲一貫所採用的魔法系統在這邊不見了。再來就是主角們在冒險過程當中，把怪物練功升級以獲取更高的能力，這項要求也不再那麼強烈，重點是如何去解決其他人民的苦難，如何解決你目前的困境，最終當然是如何找到回家的路。

由於事件發生的地點在火星之上，我們知道火星跟地球是兩個不相同的星球，因此必然有其挑戰之處，不管是氣溫、重力、生物性、各種環境都與地球截然不同，但是只要在這上面有人類存在，甚至是有生物存在，都是不了有生物界的問題。想當初火星人在火星上盛極一時，後來經由旅者們探險得知，居然也是真了利慾薰心而導致火星如此地落魄，由此可知火星人也有人性的弱點。

不管科學如何昌明，但是無論水準要跟著文明科技提昇，靈性與科技要同步提昇，如果有玩過模擬地球的話，就會發覺此二者缺一不可，這是在很多地方，以及在其他遊戲中可以找到的相對例證。

在經歷這個遊戲的過程中，也發覺了數點令人驚異之處。剛到火星之初，絕沒有想到居然還會到達夢鄉遊歷。

另外，創世紀的創始人也將它所喜愛的一些增好，隱藏在遊戲裡面而產生其他的驚喜所在。有許多似乎尚不可解的謎，在這個遊戲中也可以發現。比如說，你可以在火星地表上發現一些怪獸，或者是縱橫交錯的運河，甚至還有不完成遊戲而返回地球的捷徑。這些都是在你攻略這個遊戲

戲過程當中一些意外的挑戰，由於你剛到達火星之初，只曉得人們被困於此，後來又發覺此地的火星文明似乎有盛極而衰的趨勢。當然，藉著玩者的聰明才智，慢慢地恢復火星榮景。

逐一發現火星文明，甚至在中間與火星人見面。這也挽救了創世紀一貫的理念之一：就是創世紀裡一定有人性的存在。這不但是他們的宗旨，也是你和其他遊戲比較之後可以得到的確定結論。我們暫且不管這個遊戲對玩家們所造成的影響，光以其內涵的正面意義而言，就已經是相當不錯的成就。

在這個新的環境裡面一定也有許多新奇的事物，這些可以藉著遊戲內部的地圖以及手冊對地理環境、生物系統、各位人物的簡介當中加以瞭解，而推想出解決問題之道。這不但是完成這遊戲的老方式，同時也是培養攻略其他遊戲的良好態度。

Trillion ▌評分／★★★★

我對這個遊戲有四顆星的評價。

這個遊戲的氣氣普遍比起創世紀來說，吸引人的氣氣是弱了許多。由於，遊戲的背景是19世紀末，那時科學已相當進步，假如你喜歡看科幻小說，遊戲中的一些稀奇古怪應該都還容易接受的，解謎也不成問題。

諸葛不亮 ▌評分／★★★★

我想這個遊戲有四顆星的評價。

這個遊戲呢？大家都了解它是創世紀的系列產品，它冒險的環境背景又換了個地方，移到到一個到現在科學還沒有辦法了解的星球，那就是火星。在火星上面歷險，但重要的一點是：火星上面的地理環境，還有它的生物形態，以及星球上面早就已經居住很久的火星人，都會影響你的冒險，相信對玩慣在古代冒險的玩者來說，應該有頗比較新的感受。

在這火星上面，氣候、地理環境都不太一樣，因爲氣候的關係，所以你在初期冒險的時候，如果沒有穿夠很多衣服的話，可能會受凍，而減少你的生命力。凍死倒不至於啦！但是如果你沒有一直注意到它的生命力一直在減少的話，可能會造成凍死的慘劇。

在很熟悉魔法的玩家來講的話，這個遊戲應該不會給你一種無法的成就感，因爲在火星上面能用的只是一種稱由某些植物的種子來替發人類對外在事物的影響力。比如說，你可以在一定的距離之內移動某些物體或是透視你看不到的地方的一些能力，這些能力在你的冒險當中有一定的重要性，比如說在你探勘礦坑的時候就會用到這種能力。

在這個星球上，它的外在環境跟地球不太一樣，尤其是它大氣層的氣含量沒有地球那麼多，所以你要靠著氣的結晶來供應你身體所需要的氣氣。那這種氣氣結晶在火星上面就成了一種他們交易用的貨幣。

吳海境： 感謝各位的寶貴意見，咱們下個月再會。

三國演義作者現身說法

整理／Gilbert

本次暑期「電腦資訊動員」活動特別安排三國演義作者陳則孝先生在北、中、南三區現身說法，以下是他在高雄說法的精彩片段：

各位先生小姐大家好，我是陳則孝，第一個我不是什麼偶像，第二個我身材不怎麼好，第三個一點，我也沒什麼才能，今天公司請我來這邊，主要是跟大家談一談怎麼去做一個電腦遊戲。我寫過兩個遊戲，所以怎麼說也有一點小小心得，想在這裡提出來跟大家互相切磋切磋。

基本上來講，要開始做一個遊戲，一定要有一個參考的對象，像我兩個作品，大體上來講都是有別人戰略遊戲的影子，所以做來比較有一個目標可以追尋。怎麼說呢？要做一個完全創新的東西，幾乎可以說不可能，而且也不符合經濟效益，也就是說，花一段很長的時間去做一個完全跟別人不同的東西，所得到的利益，很難與你所花費的精力成比例，當然，若你有這個理想可以慢慢做，不在乎所得，那自然另當別論。而能有這種精神的人的作品，是應該被尊重的。

但說實話，以優良的作品為模仿的對象來學習，待到達一定功力程度後再嘗試創作，似乎是一條不錯的學習途徑，如學書法之臨摹古人之帖，其理相同。所以建議各位一個比較好的學習方式：先有一個你認為不錯的東西去學習，學習到它的優點之後，然後再把它的缺點調除掉，等多學到一些東西的時候，就可以依他的學解到如何做出好東西來。

三國演義作者陳則孝親臨現場，玩家一睹作者風采

我舉個最簡單的實例給大家聽聽，就是日本，日本為什麼能夠在二次大戰之後起來，就是這個原因。相信大家都很清楚，它在二次大戰之後要朝國家可以說完全被摧毀，經濟非常窘困，完全沒有國防武力，之後為什麼它可以崛起來？就是因為它優這個原理。一個人他如果要成功的話，只要他抓得到原理，不管一些小地方再怎麼失敗都沒有關係，只要大重點抓得到就可以，像日本就是吸取人家的優點，那缺點它就不要，它就是一直吸收，一直吸收，吸收到夠的時候，即使有一些失敗，即也折損不了它的整体實力，這就戰略上來講，就是說你要贏人家，你一定要有足夠的實力。

朝這個方向走，一開始先拿一個好的東西來學習，三國志大家都沒有話講，絕對是一個非常好的作品，值得各位學習。怎麼做？現在提供一個步驟，大家如果有興趣的話可以參考看看。

第一步，你要做三國志式的戰略遊戲，一定要有人物跟軍事的資料，還有當時的歷史情形，這你一定要了解，所以第一要找史書，找什麼史書？有幾本書：陳壽的三國志、羅貫中的三國演義，還有一本可能比較少人知道，叫做華陽國志，這四本書裡的都是當時的歷史情形，還有人物、地理環境等背景資料。

等你大概有個概念之後，就可以開始去蒐集資料，因為之前已經有個三國志可以參考，所以可以參考它是怎麼做的，它把全國分成58個郡，那就可以去找當

時後漢時代，群雄割據的時候，整個國家的行政區域是怎麼劃分的。這個只要找學生會出版的中國歷史圖表，裡面有各朝各代的郡縣制度啊，群雄割據之類的，有那些郡，都在那裡，這些你都可以找得到，再配合去找中國的地形圖，就可以得到這些郡縣的地理資料是那裡有山，那裡有城。至於它那些人口等等資料，都從我剛剛說的那幾本書，像三國志書、三國志等書的後面都有當時各郡縣的人口多少啊，或者它的富裕度之類的，都大概有介紹。所以你的郡縣資料就可以從那邊得到。

再來就是人。人的話，說實在是很方便，因爲三國志（遊戲）它已經整理出 255 個人給你，但是它有些人因爲考證上有些錯誤，比如說人名錯啊，資料不大對啊，或或或或或或啊，類似這種情形。因爲三國志是以人立傳，就比如對張一個傳，趙云一個傳，曹操一個傳，劉一個傳—所以資料很好找，就從裡面找，要那些人上場。當然原來那 255 個是一定上，後來我又都加了一些人，就是三國志（史書）裡面找這些人的資料，像這個人是那裡入，應該是在幾年的時候出來，出來是在那裡，或者是他直接加入誰的軍隊，這些資料上都可以找得到。

好，這麼一來，當時有那些郡，有那些人物，這些資料就就都有，接下來就是要看當時有那些的集團。所謂集團就是諸侯勢力，比如說曹操是一堆，劉備是一堆，孫權是一堆，誰是一堆，每個諸侯佔領那些地方，這些都可以從史書上查得到，所以你在查每個時期都幫的佔領區的時候，就可以知道那幾個都是誰的。

還有一個困難點就是，那些都跟這那些將軍。這比較麻煩一點，一般上來講，史書上是有寫到，但是都是很零零碎碎，比如說你這邊看到一段：「孫逸駐守河北」，可是這是那一年的事情？在這一年之前，比如說建安十五年孫逸駐守河北，建安十二年，建安十年，他是不是在那邊？這就不知道，所以這就比較麻煩。因此你一定要把整本書全部都看完，然後才大概曉得，誰在什麼時候可能是在那一邊。但有些將軍不太好查他當時是在那裡，這時只好先判斷他是誰的部下，有可能守那裡，就只好把他安放在可能駐守的都了。但也不可能太離譜，說：「孫逸守長壽」，那其得的是太「社畜」了（眾人笑）。所以說這些書你一定要看，一定要知道。同時又可以幫解歷史，真正是一舉多得的事。

這些測基本資料做好之後，接下來就是寫程式。原來三國志它是有很多個指令，我們現在既然是要抄它做的話，就一定要整個列出來看，那些好，那些不好，那些可以加，那些不能加的，就是說你現在要有個決定。比如說要把外交指令刪掉，另外加一些東西進去，這個就是取決上的問題了。在戰鬥方面它原文是一個將軍帶一堆兵算是一個單位，現在把它改成一個軍團軍；或者是這有一些地理圖，它地圖比較大，我們的地圖比較小一點但這種處理的事，都是在程式設計規劃的前的這個步驟做好，做好之後就可以開始程式設計了。當然前面這三樣資料輸入，這時候應該已經做好。

現在你已經有這些資料，也規劃出來應該怎麼做，程式有那些指令，每個指令有什麼功能，比如說開發土地好了，看不同的人來做會有什麼樣的情形，就都變成公式，比如說智慧數除以 5 再乘以多少就是土地值增加的數值。這些都是要先做好的。做好之後你就有個規則，哪，這一條作什麼，那一條做什麼，你就可以寫出很多的副程式符合你前面所列的東西，最後就把這些東西全部連起來，程式便完成。這樣基講是很簡單，可是實際上寫是麻煩。

把我剛剛講的那些東西全部連起來之後就是測試：這個東西有沒有問題？執行的時候有沒有 bug ？大體上來講的話，像這種遊戲因爲指令很多一我規劃是十個指令啦，每個指令底下還有幾個副指令，副指令下又有不同的選項，這個副指令會從一堆將軍裡面去選一個人做些什麼事情—所以變成每個指令都會動到資料，所以你要測試的時候，一定要每個指令都去測，測試做這種情形會不會有 bug ，做那種情形會不會有 bug 。有的 bug 是程式有錯的意思，有的 bug 是你現在下了會發生錯誤，但是它沒有馬上顯現出來，比如說它改變某個值

・螢幕上看不到，會一直疊疊疊，疊到一定的數量的時候，螢幕會塌掉。所以設除錯是一個很麻煩的事情，但是也一定要做。

我們這個遊戲是今年一月開始寫，寫到大概二月底，圖加上去之後大概是三月底，然後大概偵錯一個月之後出。偵錯上，說實在，我個人功力不是很強，所以有些地方沒有照顧到，出版之後有一個大 bug，就是當你招對方太守的時候，假如他的軍師也在那一邊的話，會招來很嚴重的當機，我們更正版（加強版）就改正了這個錯誤。

其實我本身也不願意 bug 出現，因爲我製作經驗上的不足，所以想給各位一些麻煩。我在此還是要強調一下，就是程式設計寫，除錯也是很累，大家也要體諒一下，所以後面才會出更新版。這個大概就是程式寫作的整個過程。

各位有什麼問題現在可以發問了。

發機友：「我在玩三國演義的時候，有時候當機，請問的米糧會出現負值。」

這就是我剛剛跟你說的那個錯誤在出來的 bug，就是如果你招對方太守，你招到他之後，因爲數值有改過來，結果造成一些錯誤一直堆疊…

發機友：「現在不是我去招他…」

有一種情形是你招太守，會這樣樣子；但是你不去招他太守，電腦也會招電腦的太守。如果軍師在那邊，也會發生錯誤，不是只有人去招太守才會這樣。舊版就會有這種情形，所以有時候你會覺得沒有招他太守，還是會當機，就是這種情形。如果用新版玩，也不要用舊版的進度，因爲電腦招電腦太守，那個 bug 可能還沒有顯現出來，你用新版去玩，還是有可能當機。

發機友：「新版的難度設定到20，似乎太難了一點。害我幾乎變成沒有辦法玩。」

「難度」問題實在是很難講，北區、中區我都去過，有的人說：「20，啊，怎麼還是這麼簡單？」有人說：「20，真這麼難幹什麼？」這樣子我也覺得不大好調整，不過下次我做的時候，我會儘量把難度設得低一點，你認爲那邊你比較適合玩，你就選這個難度。

發機友：「你寫的三國演義算是蠻新的。在三國志裡面，因爲在古代講究有和氣，也就是所謂的外交，像你這次有些外交指令已經刪掉了，更新的時候，能不能把那些指令再加進去？我覺得三國志第一代的好處就是講究可以送錢、送禮物，或是嫁女兒，消除你對我的敵意，你就不會來打我，這樣子的話，有可能我跟你再聯兵去打人，是不是會比較好一點？」

陳則孝講解三國演義的設計過程，全場聽衆凝神聆聽

我做這個遊戲的時候有問一下我認識的人的意見，看第一代那些指令好，那些指令壞，結果大部份人給我回答都是一代的外交指令幾乎都沒用到，而且我覺得那些外交指令似乎比較沒有實質上做到外交的效益，所以我想做得不好不如不要做。

發機友：「可是我在玩的話，比較注重外交指令，因爲只要消除你對我的敵意，你不來打我的話，我不是可以專心對付別人？這是我認爲最好的辦法。」

第二代我會考慮做進去。第一代我實在想不出來，因爲它的外交變得好像有點不是很實用，所以我覺得做進去，好像比較沒有必要，但是聽你這樣講的話，下次如果做類似遊戲的話，會把它考慮進去。可是一般來講，一些很嚴重性的錯誤才會做這種改版的動作，加功能之類可能比較沒有辦法。

發機友：「爲什麼三國演義的密碼要這樣設計？看起來很第

。」

下次會改進。密碼是比較好，至於磁片保護…下次會盡量改進，盡量不要做。可是密碼可能沒有辦法，因為總是要有一點防護措施。

發燒友：「你那個聲音系統，我不知是用PC喇叭的關係，還是魔奇音效卡不好…聲音還是很差。」

當初做的時候設備不大好，下次用音效卡做就會比較好。效果上，因為PC喇叭有的是蜂鳴器，振動高頻律的時候，品質很差啦。

發燒友：「聲音太單調了。」

嗯，有時候你要考慮到我們又不是什麼電影配樂的。這次做語音是很實試啦，下次會做好一點，只是一個起步而已，包括包括！

發燒友：「下次再寫遊戲，能不能試試戰國時代？」

嗯？你怎麼知道我要做戰國時代？

發燒友：「我覺得戰國時代才能算正代表一個戰略最佳的…」

對對對，可是戰國時代有一個比較麻煩的地方，就是人名亂七八糟，什麼魏無忌啊，又叫什麼公啊，又叫什麼侯之類的—

發燒友：「可不可以像移植三國志一樣，簡略一下…」

發燒友：「你可不可以出五胡十六國之類的？」

我乾脆做個「中國歷史演義全集」算了！

發燒友：「你說三國演義是中文版嗎？選擇是或否的時候，為什麼是按T/N？」

那是讓你好按啦！（眾人大笑）下次改成「是／否」，好不好？

・　・　・

無法報臨座會，一路陳的李先生「廬山真面目」的發燒友，只好請你們等下回了。

廿大好GAME大家選

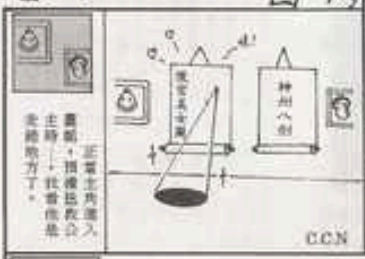
身為電腦族的你，如果還沒有三國演義，那你就落伍了！

各位玩家，千萬不要誤會，這不是廣告，而是千真萬確的事實！軟体世界7月份與千禧年聯合舉辦台灣區廿大好玩 PC GAME 票選，票選結果，三國演義以壓倒高票雀居第一名，而其他國人自製的英雄之爭、決戰俄羅斯、麻雀學園、銀河帝國傳、四川省亦也都名列於20名內，其中第一屆金碰片獎的作品即佔了三個名額，顯見國人對自製軟体的喜愛程度。以下是此次票選的前20名，提供消費者作參考：

1.三國演義	11.麻雀學園
2.三國志	12.決戰中國象棋
3.神州八劍	13.銀河帝國傳
4.水滸傳	14.諸葛孔明
5.銀河帝國	15.四川省
6.鐵路大亨	16.神劍封魔
7.禁魔之爭	17.模擬城市
8.創世紀VI	18.飛龍戰鷹
9.飛龍戰鷹	19.模王帝使V
10.決戰俄羅斯	20.FI賽式賽門機

本次活動獎品豐富，特獎32位元亞洲海鷗 F33 彩色電腦一台由嘉義市江恒光先生獲得。

華山論 GAME



傳說中的神奇力量相信大家都知道，然而此時物換星移來到了——

在 RPG 的遊戲中，可以在死去的敵人身上搜到有利的物品但有時也會出現私人用品——

時光流逝入墓千年，這麼久了，科技總該有點進步了吧！

RPG 戰士好不容易在沼澤地區找到了聖水，但是——

在神話時代中，攻城器先有投石器，不過這個投石器也未免太強了一點了！

解藥 (OPCURE)

烏茲衝鋒槍

一、前言

前一陣子，烏茲衝鋒槍曾高踞電玩排行榜第一名。那種瘋狂掃射、威力轟炸的快感，確使人愛不釋手，但是當彈盡援絕，奄奄一息時，可真令人掃興，尤其怎麼打也打不過第二關，不抓狂都不行了。雖說有所謂「電玩剋星程式」，但用過的人都曉得它有一大堆規矩，而且不知道生命力規則，便無法奏效。有鑑於此，筆者下了一番苦功，提煉出烏茲衝鋒槍解藥，以滿足各位同好的快感。

二、程式說明

本程式為 COM 檔，程式非常簡單，常駐部份主要攔截INT 0Ch 時鐘掃斷，而每次的掃斷，程式會去檢查 port 60h，假如是[=]鍵，則啓動功能，ack 設為 1，接著便檢查 found 值，若是 1 的話，表示已經找到欲鎖定之記憶體值，從而鎖定；若 found 等於 0，表示生命力等尚未找到，應繼續搜尋。若 port 60h 為[=]鍵，是取消功能，ack 設為 0，程式什麼也不做直跳開，直到[=]鍵被按下為止。

目標的鎖定乃於一段烏茲衝鋒槍的程式碼，加以比較，若相等則視為烏茲衝鋒槍程式，接著鎖定 4F0Ah（生命力）、4F98h（彈匣）、4F9Eh（炸彈）等值。在時鐘掃斷內作業時，要設定一個busy值，以免BIOS重覆進入，而永遠找不到欲鎖定之目標。此外，搜尋記憶體一遍後，即應將控制權，交給下一程式，以免當機。

三、使用說明

按[=]鍵開始執行無敵功能，按[=]鍵取消功能（恢復正常），在 DOS 下鍵入 opcure，可將opcure退出記憶體。各位玩家可先用無敵法通過第二關，再按[=]鍵，憑自己實力打第三關，等到快撐不住時，迅速按[=]鍵，又變成無敵了。

四、注意事項

1. 由於本程式攔截時鐘掃斷，若是烏茲衝鋒槍還沒載入記憶體前，便已按下[=]鍵，會發現磁碟機讀取動作慢了很多，請按[=]鍵，以加快磁碟動作。（OPCURE程式執行之是抑制無敵功能的，可等到看主畫面再按[=]鍵）
2. 螢幕上計數炸彈、彈匣和生命力的數字會亂換，不過可以看到明顯的變化，如生命力綠空白處被填實，而填實部份變空白。
3. 如果你的電腦執行速度很慢的話，按下[=]鍵後，可能要2～3秒才變成無敵。
4. cmf 處之指令 CMP AX,6000h 為我們搜尋記憶體之上限，大概等於到機後之最低可用記憶體位址，加上3500h左右。請不要設太大，以免降低執行速度。
5. 當你退出烏茲衝鋒槍後，請將OPCURE的無敵功能關掉或退出記憶體，否則讀後執行的程式碼會被改掉而導致當機。建議你使用BAT檔，內容如下：

```
OPCURE
OPWOLF
OPCURE -
```

6. 筆者的烏茲衝鋒槍乃1990年6月購買之正版磁片，若你使用其他版本，筆者並不保證一定能適用。

五、總結

經過一番折騰，筆者曾在386及AT上把烏茲衝鋒槍破解X次，筆者本著好東西與好朋友享之理念，也祝各位使用愉快。

```
;*****************************
;*   Operation Wolf Cure ver 1.0  *
;*          By J.J.M.            *
;*****************************

INT_TM  EQU     31h
PORT_A  EQU     60h
PORT_B  EQU     61h
KEYOFF  EQU     0Ch     ;Key '-'
KEYON   EQU     0Dh     ;Key '='

CODE    SEGMENT PUBLIC
        ASSUME  CS:CODE, DS:CODE, ES:NOTHING
        ORG     100h

START:
        JMP     INIT

BUST    DB      0
ACK     DB      80h
FIRED   DB      0
SEG_OF  DW      0
JOB_TM  LABEL   DWORD
OFT_TM  DW      0
SEG_TM  DW      0
TIDOK   DB      0C0h,0C0h,0,2Dh,80h,5Eh,73h,90h,0

TIMER   PROC    FAR
        CMP     CS:[BUST],1             ;Is busy?
        JNE     CHK
        JMP     SKIP
  CHK:
        MOV     CS:[BUST],1
          push  ax
        IN      AL,PORT_A
        AND     AL,7Fh
        CMP     AL,KEYON
        JNE     T0
        MOV     CS:[ACK],1
        JMP     T1
  T0:
        CMP     AL,KEYOFF
        JNE     T1
        MOV     CS:[ACK],0
  T1:
          pop   ax
        CMP     CS:[ACK],1
        JE      T2
        JMP     SKIP3
  T2:
        CMP     CS:[FIRED],1            ;Is fired?
        JE      NORE
          push  ax
          push  cx
          push  di
          push  si
          push  ds
          push  es
        MOV     AL,CS
        MOV     DS,AX
        INC     AT

  NORE:
        MOV     DI,AX
        MOV     SI,OFFSET DI[TIDOK]
        MOV     AX,[DI]
        CLD
        MOV     CX,8
        REPE    CMPSB
        JNZ     NOK
        MOV     SEG_OF,DI               ;Found
        MOV     [TIDOK],1
        MOV     AX,OFFSA                ;Make some voice
        IN      AL,PORT_B
        AND     AL,0FCh
  DOOND:
        XOR     AL,2
        OUT     PORT_B,AL
        MOV     CX,OFFSA
  DELAY:
        LOOP    DELAY
        DEC     AX
        JNZ     DOOND
  SKIP1:
          pop   es
          pop   ds
          pop   si
          pop   di
          pop   cx
          pop   ax
        JMP     SKIP3
  NOK:
        INC     AT
        CMP     AX,0000h                ;Control para
        JNA     NORE
        JMP     SKIP1
  NORE:
          push  ax
          push  ds
        MOV     AX,CS:[SEG_OF]
        MOV     DS,AX
  COPYR:
        CMP     WORD PTR DS:[4F60h],0   ;Life
        JE      B0
        MOV     WORD PTR DS:[4F60h],0
  B0:
        CMP     WORD PTR DS:[4F98h],0   ;Bullet
```

```
        JNB     NO
        MOV     WORD PTR DS:[4F98h],0
NO:
        CMP     WORD PTR DS:[4F98h],5   ;Bomb
        JNB     SKIP2
        MOV     WORD PTR DS:[4F98h],5
SKIP2:
        pop     ds
        pop     es
SKIP3:
        MOV     CS:[RESF],0
SKIP:
        JMP     CS:[ADR_TM]
TIMER   ENDP

EXIT:
        MOV     DX,OFFSET COPYR
        MOV     AX,CS
CHKMEM:
        DEC     AX                      ;Search the memory
        MOV     DS,AX
        MOV     DI,DX
        MOV     SI,DX
        MOV     CX,6
        CLD
        REPE    CMPSW                   ;Is this program
        JNZ     SETUP                   ;Not install
        CMP     ACK,00h
        JNZ     NEXT
SETUP:
        CMP     AX,1400h
        JNZ     CHKMEM
        push    cs
        pop     ds
        MOV     ACK,0
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,35h                  ;Get INT 1Ch vector
        INT     21h
        MOV     OFT_TM,BX               ;Save the vector of INT 21h
        MOV     SEG_TM,ES
        MOV     DX,OFFSET TIMER         ;New INT 1Ch
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,25h
        INT     21h
        MOV     DX,OFFSET OKMSG         ;Print OK message
        MOV     AH,9
        INT     21h
        MOV     DX,OFFSET EXIT+1        ;TSR
        INT     27h
NEXT:
        XOR     CH,CH
        MOV     CL,CS:[80h]             ;Get the DTA length
        JCXZ    TURN_ON
        XOR     SI,SI
LP:
        INC     SI
        CMP     BYTE PTR CS:[SI+81h],'-'  ;Is free memory?
        JNB     NO
        MOV     WORD PTR DS:[4F98h],0
        JCXZ    TURN_ON
        MOV     AL,INT_TM
        MOV     AH,35h                  ;Check INT 21h vector
        INT     21h                     ;If change can't release
        MOV     BX,ES
        MOV     AX,DS
        CMP     AX,BX
        JNZ     NOOT
        MOV     AX,ES:[2Ch]             ;Get the MCB of env.
        push    es
        push    ds
        MOV     DX,OFT_TM
        MOV     AX,SEG_TM
        MOV     DS,AX
        MOV     AL,INT_TM               ;Recover INT 21h
        MOV     AH,25h
        INT     21h
        pop     ds

        MOV     WORD PTR [COPYR],0      ;Destroy COPYR
        MOV     AH,49h                  ;Free memory
        INT     21h
        pop     ds
        MOV     AH,49h                  ;Free environment's memory
        INT     21h
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET OFMSG
        JMP     EXIT
NOOT:
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET NOTMSG
        JMP     EXIT
TURN_ON:
        MOV     FOUND,0
        push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET ONMSG
EXIT:
        MOV     AH,9
        INT     21h
        INT     20h

ONMSG   DB      'Operation Wolf Car ver 1.0 '
        DB      'By J.J.W.',0Ah,0Dh
        DB      'Please press "+" to enable, '
        DB      'or "-" to disable during.$'
OFMSG   DB      'Release the memory!$'
NOTMSG  DB      'Sorry! Can't free the memory!$'
CODE    ENDS
        END     START
```

四川省時間凍結程式

／曾昭明

四川省是個很不錯的遊戲，但是在第七關以後，由於 時間的限制，使一般玩者很難過完所有的關卡，所以筆者在此提供一個程式以凍結系統時間，如此一來，就不必擔心時間不夠用了。若能再加上軟體世界雜誌第18期的「用滾鼠玩四川省」，那更是如虎添翼！

組譯步驟：

1.用MASM將原始程式組譯成.OBJ檔。

2.用LINK程式連結成.EXE檔。

3.用 EXE2BIN 程式轉成.COM檔。

4.刪除.OBJ檔及.EXE檔。

執行：

在執行之後，可使用 Scroll Lock 鍵來控制系統時間。

1.Scroll Lock 燈亮時，系統時間凍結。

2.Scroll Lock 燈滅時，系統時間恢復更新。

本程式(4PFZ.COM)已收錄在F-14線蛋式戰鬥機 DISK 2的4PFZ子目錄中

期待你在玩水管狂想曲之前，以此程式凍結系統時間！

```
DSEG = 'TT'

CODE    SEGMENT
        ASSUME  CS:CODE,DS:CODE
        ORG     100h

 BEGIN:
        JMP     SETUP
 ACTIVE         DB      1
 LO_COUNT       DW      ?
 HI_COUNT       DW      ?
 INT1_H_O       DW      ?
 INT1_H_S       DW      ?

;
SOUND_ON        PROC    NEAR
        push    ax
        IN      AL,61h
        OR      AL,11111100b
        OUT     61h,AL
        pop     ax
        ret
SOUND_ON        ENDP
;
SOUND_OFF       PROC    NEAR
        push    ax
        IN      AL,61h
        AND     AL,11111100b
        OUT     61h,AL
```

```
        pop     ax
        ret
SOUND_OFF       ENDP
;-----------------------------------------------------------
MAKE_SOUND      PROC    NEAR
        push    ax
        push    cx
        MOV     AL,01101110b
        OUT     42h,AL
        MOV     AX,300
        OUT     42h,AL
        MOV     AL,AX
        OUT     42h,AL
        MOV     CX,2500
DELAY1:
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        LOOP    DELAY1
        CALL    SOUND_OFF
        MOV     AL,10110110b
        OUT     43h,AL
        MOV     AX,400
        OUT     42h,AL
        MOV     AL,AH
        OUT     42h,AL
        MOV     CX,2500
DELAY2:
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        CALL    SOUND_ON
        LOOP    DELAY2
        CALL    SOUND_OFF
        pop     cx
        pop     ax
        ret
MAKE_SOUND      ENDP
;-----------------------------------------------------------
PRINT_S PROC    NEAR
        MOV     AH,9
        INT     21h
        ret
PRINT_S ENDP
;-----------------------------------------------------------
TIMER:
        push    ax
        push    bx
        push    dx
        pushf
        MOV     AH,2
        INT     16h
        AND     AL,00010000b
        CMP     AL,00000000b
        JNZ     HELL2
HELL1:
        CMP     BYTE PTR CS:ACTIVE,0
        JNZ     TIMER_ON
        CALL    MAKE_SOUND
TIMER_ON:
        MOV     BYTE PTR CS:ACTIVE,1
        MOV     BX,40h
        MOV     DS,BX
        MOV     BX,6Ch
        MOV     AX,DS:[BX]
        MOV     WORD PTR CS:LO_COUNT,AX
        MOV     AX,DS:[BX+2]
        MOV     WORD PTR CS:HI_COUNT,AX
        JMP     SHORT EXIT_TIMER
HELL2:
        CMP     BYTE PTR CS:ACTIVE,1
        JNZ     TIMER_OFF
        CALL    MAKE_SOUND
TIMER_OFF:
        MOV     BYTE PTR CS:ACTIVE,0
        MOV     BX,40h
        MOV     DS,BX
        MOV     BX,6Ch
        MOV     AX,CS:LO_COUNT
        MOV     WORD PTR DS:[BX],AX
        MOV     AX,CS:HI_COUNT
        MOV     WORD PTR DS:[BX+2],AX
        JMP     SHORT EXIT_TIMER
EXIT_TIMER:
        popf
        pop     dx
        pop     bx
        pop     ax
        JMP     DWORD PTR CS:INTV_8_0

HERE_ON         SIGN
END_OF_TIMER    LABEL   BYTE
MSG     DB      10,13,' Frozen Timer - A Useful Game '
        DB      'Utility',10,13
        DB      10,13,' Use Scroll Lock to Switch Timer '
        DB      'on/off',10,13,'$'
MARK    DB      10,13,' Frozen Timer Already Resident!'
        DB      10,13,'$'

SETUP:  push    cs
        pop     ds
        MOV     DX,OFFSET MSG
        CALL    PRINT_S
        MOV     AX,2508h
        INT     21h
        CMP     ES:HERE,SIGN
        JZ      EXOC
        MOV     WORD PTR DS:INTV_8_0,BX
        MOV     WORD PTR DS:INTV_8_2,ES
        MOV     DX,OFFSET TIMER
        MOV     AX,2508h
        CLI
        INT     21h
        STI
        MOV     DX,OFFSET END_OF_TIMER
        INT     27h
EXOC:
        MOV     DX,OFFSET MARK
        CALL    PRINT_S
        CALL    MAKE_SOUND
        MOV     AX,4C00h
        INT     21h

CODE    ENDS

        END     HELP
```

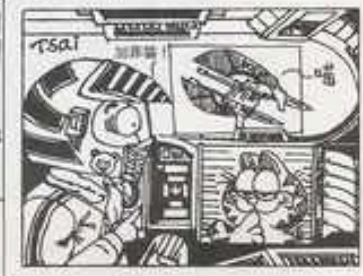
電玩短路

開懷篇

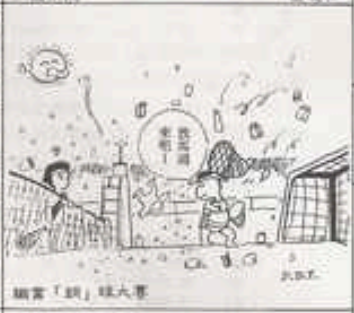
誠徵漫畫高手

奮鬥了一天一夜，眼看就要統一中國，沒想到遇上電力吃緊！

無論飛跨任務中碰到的敵人大多是沒見過的機器異種，但這一個倒頗熟的—



殺球、放小球、但是不知道從老兄的「絕招」究竟學來，四面楚歌，大小鋼全出動！

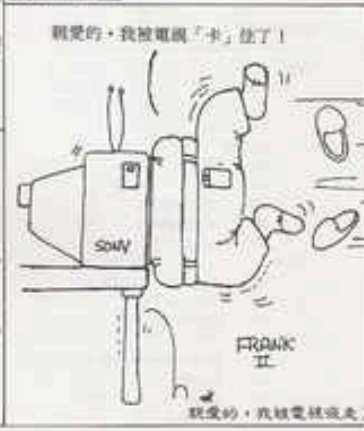


編寫「網」球大賽

模擬劇情，我打開電視，然後就被吸入電視，進到一個奇幻空間去冒險—

但這次次數密集度太密，不見有報差在生氣嗎？真不把你揍好，可就會更慘。

1~10號克敵手



⊙敬邀各發燒友提供點子新穎富趣味的漫畫

幽靈騎士修改篇／TANIS

在幽靈騎士中，人物檔（通常在save子目錄之下）有微小幅度的變化，將屬性與法術能力分開設檢討，GAME和WIZ中。所以對於一個人類且具有法術能力的人，應有.GAM、.WIZ與儲存物品的.INX共三個檔。對於一個非人類種族會多出一個.EFF的檔案。其中1～6人之隊伍分別存在CHRDAT？？.＊（第一個？代表遊戲進度，可為A～J；這第二個？為隊伍中人物排列順序，可為1～6），這些都了解之後，我們就可大肆修改：

①位址16～27為一般屬性，需將兩個位元改為相同數值才有效。修改值為19。＝25。，若超出此值，力量等屬性數值雖增大，但沒有實質上的效用。

②位址28、29為力量增加值，修改最大值為64。，若先前已將力量值修改成19。，則此增加值毫無作用。

③位址40為生命值上限，修改最大值為FF。，但最好改成F8。，因為在FF＝255下休息，將造成生命值為0。

④位址63、64為銅幣的數目。

⑤位址89、91為徒手的攻擊力，通常為102，意思是1顆2面的骰子擲一次的點數，公式為（$89）。×（$91）。＋附加值＝該人徒手的傷害力。例：力量為25。附加值為14，所以該人徒手的傷害力為102＋14、15～16點的攻擊力，但總數值不可超過255。。這傷害力在手持武器後便失效（即下武器即可返回），所以對於用「手」打不死的怪物毫無作用，只能替他抓癢而已。

⑥位址95為AC值，因為此數以補數計算，無法算出確定值，修正值只要愈大，AC值就愈小，防護力也愈高，若修改太大，甲胄便完全失效，此時若還想增加AC值，可尋覓Protect ring（必須未穿護甲）、Shield、Cloak和Speed Boot等物品增加。

⑦位址98～101為經驗值。

⑧位址214為目前HP值，可配合③修改。

說了這麼多是否覺得有點麻的地方？當然有，像等級和法術都未說明。以等級來說，若直接修改不如以補Exp并紙來得痛快，並且具有法術能力的隊員可多學一項法術，所以在此不做修改，但可做些提示，注意位址64～79的變化，相信與「尖」的發現太一看便知。至於法術，是因為法術過於繁雜，篇幅太大，況且真正用到的法術不多，只要記些重要法術即可，但相同地做小小的提示，可將.WIZ中算出法術的數目與格式（00代表未學過或未記憶；01代表已學過或已記憶）。

此外提供一個物品複製法，若你常為了只有一支屠龍槍而煩惱，不妨試試以下的方法：

1. 將你認為有用的物品全得給一個人。
2. 存入進度，離開GAME，進入DOS。
3. 除了剛才放入物品的隊員外，將其他.INX檔刪去。
4. 再以COPY的指令，複製成原來的檔名。

如此便每人一支屠龍槍，複製第次更增其效，再也不必為購買箭賣的Arrow＋3傷悲，並不快哉？希望上文能對你「鋒芒」的隊伍有所幫助，但還是要提醒一點，儘管隊伍改得再強，若以拚命三郎的走法，也只會一敗塗地。那時叫天不應，叫地不靈，不如以戰略取勝，這才是成功的不二法門。

SECTOR 000

位	址	意	義
$001～$015		姓名	
$016、$022		力量	
$017、$023		智慧	
$018、$024		睿智	
$019、$025		敏捷	
$020、$026		體質	
$021、$027		魅力	
$028、$029		力量增加值	
$040		生命力上限	
$063、$064		銅幣	
$089、$091		徒手攻擊力	
$095		AC值	
$098～$101		經驗值	
$214		生命力現值	

火星之旅

屬性修改篇

／Huang Yu Ha

首先進入PC-TOOLS，編輯OBJLIST檔，依表修改。數值度最好不要改太大，若則人一多，你就有苦頭吃了！體力上限會隨著屬性的變更而變更，所以不用改。等級上限為08；經驗值各佔兩個Byte。

Sector 4：力量	
隊員	位址
第一名	$257
第二名	$258
第三名	$259
第四名	$260
第五名	$261
第六名	$262

Sector 5：靈敏度	
隊員	位址
第一名	$001
第二名	$002
第三名	$003
第四名	$004
第五名	$005
第六名	$006

Sector 6：智力	
隊員	位址
第一名	$257
第二名	$258
第三名	$259
第四名	$260
第五名	$261
第六名	$262

Sector 7：體力	
隊員	位址
第一名	$001
第二名	$002
第三名	$003
第四名	$004
第五名	$005
第六名	$006

Sector 2：等級	
隊員	位址
第一名	$490
第二名	$490
第三名	$500
第四名	$501
第五名	$502
第六名	$503

Sector 8：經驗值	
隊員	位址
第一名	$002
第二名	$004
第三名	$006
第四名	$008
第五名	$010
第六名	$012

魔眼殺機

抽換磁片不抓狂

／潘昱宏

電玩機這個遊戲魔眼總是使用6片360K的磁片來進行遊戲，到現在了，光是換片就把腦筋換到發黑了！

本人在此提供給沒有硬碟只有兩部1.2M磁碟機的同胞們一個簡單的方法，來減少磁片的使用量及換片的麻煩。

首先準備兩片1.2M已FORMAT的磁片，把第一片1.2M的磁片當成第1～3片360K的磁片，第二片1.2M的磁片當第4～6片，直接把5片磁片分別INSTALL到這兩片1.2M的磁片上，但其中會因為FONT6.FONT8.FONT9.TXT已經有了，電腦會問你要不要OVERWRITE？這時請輸入兩次Y，即可繼續進行INSTALL。

結束後，請將磁片1放入A磁碟機，磁片2放入B磁碟機，在A下鍵入 START 便可進行遊戲，如此便可省掉抽換磁片的麻煩了。

銀河帝國平撫民怨法

／Sunsa

你相信只花不到 100個黃金單位，便能使人民忠誠度恢復成100 嗎？這種很簡單，每次只需要給人民一個黃金單位，其忠誠（支持度）便會上升1，以此法多用個幾次，人民支持度將不再困擾著你在銀河中的討伐戰程了。

F-29復仇者隱形戰鬥機－烏茲衝鋒槍

當第27期軟體世界雜誌還未出版前，我就在經銷商那買到F-29復仇者隱形戰鬥機這個GAME，雖然沒看過這樣說的報導，但是單看包裝就覺得這是一個非常刺激的遊戲。

剛開始玩這個GAME的時候，我是從中射這個菜鳥開始玩起，武器無限，但是當你升級以後，武器就有所限制了，陣線越高，任務越難，常常因飛彈用盡而敵機還一大群，被迫殺得油料用盡墜機身亡。

在不得已的情況下只好用 GAME BUSTER修改一番，但是出一次任務就要修改一次延續時的，於是便請出Pctoo-ls。

首先找到X.EXE檔，使用Find功能：

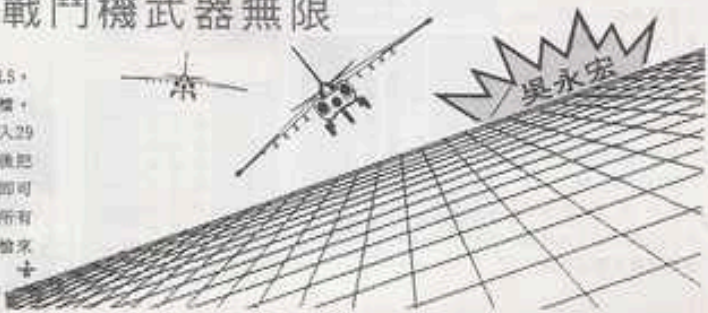
（1）鍵入FE 8F 2D E0，找到後把 2D E0改成 90 90所有的武器數量無限，你就可以把飛彈當成烏茲衝鋒槍來掃射。

（2）鍵入FE 0D，找到後改成 90 90，火球和金屬片無限，如此就不怕敵軍的飛彈攻擊了。

／吳永宏

SU-25 戰鬥機武器無限

首先進入PC-TOOLS，選擇SU25.EXE檔，使用Find功能，鍵入29 84 03 E2，找到後把03 E2改成 90 90即可。修改後，SU-25所有的武器都可當成機槍來用了。



金牌拳王 下馬威篇

／沈全成

擂拳王是個世界不朽的GAME，可是由於對手太強，常常使玩家敗北，而遭到「廢封」的命運。目前我發現一個制敵的方法，特別拿出來和各位玩家共享。

在和電腦控制的對手打鬥之前，不妨可以到健身房訓練嗎？在訓練的同時將教練寫在牆壁上的拳招記下來，不正式比賽時，一開始按⊖鍵面對對手後，然後使出記下來的拳招，保證對手立即「倒地」，接下來對手會變得較「虛弱」，只要努力的打，用勁的神，保證以KO獲勝。

神州八劍 法術&寶物修改法

／徐建發

看了27期林果尺先生所設計的神州八劍中自動修改法後，馬上將其修改成最為強大的軍隊，效果非常令人滿意！但是美中不足的是：雖然擁有了強大的軍隊，可是卻不能使用法術（如擁有道士或雙頭鬼時），而且還是死不了要將寶物一一尋找出來，尤其是雲林神像、堂山勺和黃金令牌這三種寶物的尋求並不容易，於是便將PC-1000CS搬了出來，編輯DISK#2的GAMEDATA.AT檔，找出Sector 2，其修改值如下（注意：以下法術修改值最上限值999）：

位 址	戰鬥法術	修改值
212-213	火 球 術	BE 09
214-215	雷 火 術	C0 06
216-217	殺 鬼 術	C2 06
218-219	暗 殺 術	C4 06
220-221	超 渡 術	C6 06
222-223	減 半 術	C8 06
224-225	復 製 術	CA 06
226-227	地 震 術	CC 06

位 址	輔助法術	修改值
228-229	造 橋 術	CE 06
230-231	煉 金 術	D0 06
232-233	召 兵 術	D2 06
234-235	識 寶 術	D4 06
236-237	停 時 術	D6 06
238-239	鳥 瞰 術	D8 06
240-241	步 水 術	DA 06
242-243	傳 送 術	DC 06

位 址	寶 物	修改值
292	魔法竹簡	28
296	護 身 符	2C
300	幸運玉鼎	30
304	銀 八 卦	34
308	結 王 刀	38
312	雲林神像	3C
316	堂 山 勺	40
320	黃金令牌	44

位 址	八大名劍	修改值
294	倚 日 劍	2A
298	龍 水 劍	2E
302	鳳 風 劍	32
306	雷 霆 劍	36
310	威 魂 劍	3A
314	崑 崙 劍	3E
318	真 剛 劍	42
322	大 羅 劍	46

備註：

1. 統天帝君在梅日國座標（58，52）之地。

2. 告訴一個秘密，將等級修改6級以上進入遊戲，怪物便不會出來攻擊你。

魔戒少年

修改篇

PART II

雖然在軟體世界第28期已有魔戒少年的屬性修改篇，但是卻少了物品、技能及法術修改法，覺得有些不便，所以便找出其修改法，以利攻略。

以Frodo Baggin為例，首先進入PC-T0065，編輯DATA1.BIN（或DATA2.BIN）檔，物品的位址在SECT08 004，$198～$207；技能的位址在$208～$217；法術的位址在$218～$227；接著依表修改即可。

至於其他隊員的位址，請參照軟體世界第28期修改篇的方法找尋即可。

Spen-ser

物品表	
代碼	物品名稱
60	Sting
61	Barrow Dagger
62	Andaril
63	Gulamdring
64	Spider Sword
65	Magic Bow
66	Troll Slayer
67	Durin' s axe
70	dagger
71	sword
72	staff
73	axe
74	sace
75	club
76	flail
77	bow
78	torch
81	cloth armor
82	leather armor
83	chain armor
84	magic armor
85	mithril mail
86	skin
87	hide
88	scales
89	shield
8A	magic shield
94	The Ring
A4	rations
A5	herb
A6	pryhar
A7	Bag End Key
A8	star key
A9	ghost key
AA	athelas
AB	bladepart
AC	ale

物品表	
代碼	物品名稱
AD	gate key
AE	signet ring
AF	pipe
B0	pipeweed
B1	shovel
B2	rope
B3	White Hand
B4	pick
B5	hot food
B6	Gold token
B7	dwarfwort
B8	red beans
B9	bottle
BA	light gem
BB	springstone
BC	red acorn
BD	lilias
BE	elfdraught
BF	leaf belt
C0	black key
C1	rusty key
C2	Black Book
C3	Golden Wheel
C4	green skull
C5	Balin map
C6	Fundin map
C7	letter
C8	golden torc
C9	Arwen token
CA	black cloak
CB	mirror
CC	reforge-ring
CD	wine bottle
CE	bronze key
CF	wight key
D0	Silver horn
D1	elfstone

物品表	
代碼	物品名稱
D2	Starlight
D3	scabbard
D4	elven cape
D5	red key
D6	magic glass
D7	malach-key
D8	rosenck
D9	elanor crown
DA	warm clothes
DB	spiritcharm
DC	gold ring
DD	Galadr-key
DE	beryl
DF	Smith' s ring
E0	pony
E1	mushrooms
E2	Roce' s token
E3	Broken Wing
E4	Tinalin' s cpas
E5	White Wing
E6	Amulet
E7	Ice Staff
E8	Gold Anvil
E9	Gold Chisel
EA	Gold Hammer
EB	Lady Token
EC	red fungus
ED	Durin' s pick
EE	jewelry
EF	stone black
F0	mithril
F1	gem
F2	bag of gold
F3	Wizard Staff
F4	Eagle Gem
F5	lembas
F6	Horn of Gondor

法術表	
代碼	法術名稱
01	Illuminate
02	Unlock
03	Firefinger
04	Firestorm
05	Knowledge
06	Anim. sleepak
07	Unerrush
08	Persuasion
09	Black Breath
0A	Healing Hand
0B	Winterchill
0C	Sleeper
0D	Countermagic
10	! Help Help
11	! Elbereth
12	! Bombadil

技能表	
代碼	技能名稱
13	! Augusr
14	! Lathien
15	! Beren
16	! Yavanna
17	! Nellee
18	! Thorondor
19	! Furin
1A	! Orome
1B	! Melian
1C	! Khazad
1D	! Sign of Seven

技能表	
代碼	技能名稱
40	brawl
41	swords
42	axes
43	maces
44	flails
45	bows
46	dodge
47	hide
48	climb
49	swim
4A	jump
4B	perception
4C	ride
4D	picklock
4E	sneak
4F	read

技能表	
代碼	技能名稱
50	charisma
51	detect traps
52	devices
53	bravado
54	troomind
55	boat
56	Namesoroan lore
57	Drawf lore
58	Orc lore
59	Hobbit lore
5A	Elven lore
5B	herb lore
5C	Ranger lore
5D	Wizard lore
5E	Dark lore

RANX 街頭小霸王修改篇

／吳永宏

利用PCTOOLS的View／Edit指令修改RANX.EXE檔。

（1）能源表：

在磁區202中找到位址151，將89 16 EE 79改為90 90 90 90，修改後的能源不會因時間的增加而減少，也不用破壞街道補充能量。

（2）生命力：

在磁區144中找到位址328，將7C 79改為90 90，修改後的RANX將不死金鋼體。

（3）時間表：

使用PCTOOLS的View／Edit指令修改RANX.IMG檔。在磁區50中找到位址207～210，所顯示的是目前的時間，若目前的時間是23：16就是02 03 01 06，都改為00即可。

（4）爆炸時間：

在磁區50中找到位址204，所顯示的是距離炸彈爆炸還有幾小時，炸彈在48小時後爆炸，假設其值所顯示的是20，而倘新區中的炸彈還未拆掉的話，那你就玩完了。

（5）炸彈是否拆除：

在磁區50中找到位址268，00表示尚未拆除，01表示已拆除。

（6）錢：

在磁區50中找到位址260、261，修改值上限為0F 27，即$9999元。

註：（1）～（2）項是修改RANX.EXE檔；（3）～（4）～（5）～（6）為修改RANX.IMG檔。另外錢數最好別改太多，否則可能會導致當機。

超級跑車

／B & F

相信各位大亨們在擁有龐大的資金與規模宏偉的鐵路公司後，一定還對火車的速度有所不滿。筆者一向喜歡賽車遊戲，喜好追求速度與快感，就算是玩鐵路大亨也不例外。其中T.G.V.時速約為160mph，這種車開起來才過癮！

遊戲初期的機關車時速大多很低，要搶得先機就必須要賺錢賺得快，所以筆者就以遊戲中的T.G.V.做為標準，將所有的機關車都修改成160mph。除了美西的機關車資料在GAME.EXE外，其它的都在ELOCOS.DTA和CLOCOS.DTA裡面。

如果各位不想修改資金，想以自己的實力與其它公司一搏的話，筆者提供您一個修改方法使各種機關車的價錢調低或是免費贈送，換算時先將價錢除以1000再換算。有了一流的速度，當然要有超級的馬力，因為速度與馬力有相當密切的關係，換算方式就是將馬力先除以500再進行換算。

如果您是個性子很急的人，不想耗費太多時間等新車出現的話，沒關係我們還可以繼續修改，我們只要把年代稍做修改即可。換算方式是直接將新年代換成16進位，如：1991＝C707，或者可以利用BASIC中的HEX$來換算，例：PRINT HEX$(1991)。

除了火車的資料可以修改之外，連各國的城市都可以改成您的大名，各國的城市名稱在CITIES0.DTA、CITIES1.DTA、CITIES2.DTA、CITIES3.DTA這四個檔案中，要修改可以利用PC-TOOLS中的FIND這個指令來尋找所要修改的地名，如果要將原來的字除去，只要將它的值改成00即可。

修改過後，電腦每年度都會告訴你ENGINE IS GETTING OLD。不要管它！這是正常現象，你還會發現當新車出來時，電腦會自動幫你換新車，除吧！還有一點要注意，就是現金的上限大概是三千萬，用以就花就花，可別吝嗇哦！好了！有了這麼棒的超級跑車，你心動還不趕快行動！

請注意

尋人啓事

- 下列作家請於80年9月30日前與本社聯絡以免權益受損。
- 第28期華山論GAME/Lins
- 蹤戒少年屬性修改法/鵬包
- 電玩經路/許亦文

小啓

- 第28期銀河飛將無敵修改程式
- Wing．com已同時收錄在六角鈴兵、F-14雄貓式戰鬥機disk 28的WING子目錄中（使用法詳見第28期）

MICROPROSE

檔案：CLOCOS.DTA

速度：160 mph

馬力：8000 H.P.

價錢：0元

前改值：00

後改值：90

修改值：10

組號	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
0	020	022	024	026～027	0-8-0 Compound
	062	064	066	068～069	4-4-0 Hamilton
	104	106	108	110～111	4-6-2 Grealey
	146	148	150	152～153	4-6-2 Class A4
	188	190	192	194～195	GE 6／6 Crocodile
	230	232	234	236～237	Class E18 1-D-1
	272	274	276	278～279	4-8-4 242 A1
	314	316	318	320～321	V 2000 B-B
	356	358	360	362～363	Bo-Bo-Bo 7E Class 6／6
	398	400	402	404～405	T.G.V

檔案：ELOCOS.DTA

組號	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
0	020	022	024	026～027	2-2-0 Planet
	062	064	066	068～069	2-2-2 Patentee
	104	106	108	110～111	4-2-0 Iron Duke
	146	148	150	152～153	0-6-0 Dx Goods
	188	190	192	194～195	4-2-2 Stirling
	230	232	234	236～237	4-2-2 Spinner
	272	274	276	278～279	0-8-0 Compound
	314	316	318	320～321	4-4-0 Hamilton
	356	358	360	362～363	4-6-2 Grealey
	398	400	402	404～405	4-6-2 Class A4

檔案：GAME.EXE

組號	速度位址	馬力位址	價錢位址	年代位址	車型
130	102	104	106	108～109	0-4-0 Grasshopper
	143	145	147	149～150	4-2-0 Norris
	185	187	189	191～192	4-4-0 American
	226	227	229	231～232	2-6-0 Mogulk
	267	269	271	273～274	4-6-0 Ten-Wheeler
	309	311	313	315～316	2-8-0 Consolidation
	351	353	355	357～358	4-6-2 Pacific
	392	394	396	398～399	2-8-2 Mikado
	434	436	438	440～441	2-6-6-2 Mallet
	474	476	478	480～481	「F」Series Diesel
131	002	004	006	008～009	「GP」Series Diesel

P.S：速度及馬力似乎有一定之上限，所以如果改得太過份，可能會出現奇怪的現象，故請玩家稍「控制」一下。

終極戰士2

修改篇

／高誌煌

終極戰士2是個不錯的射擊動作遊戲，能夠帶給你擊射的快感。但是常常由於敵人太多，不是陣亡，就是獲有了強力的武器，因彈藥不足而告罄，並且還得注意不可傷及無辜。所以做了些修改，能讓你無後顧之憂，盡情展現英雄本色。

首先進入PC-TOOLS，編輯PRED.EXE檔，接下來請依下列方法修改：

1．學徒：

在SECTOR 40，位址046，將26 01 06 58 01改為90 90 90 90 90。

2．彈匣：

在SECTOR 41，位址070，將26 FF 0E F6 06改為90 90 90 90 90。

3．效量：

在SECTOR 43，位址241，將FF 0E 又35改為90 90 90 90。

接下來劇除外星戰之的重實火任，就全看你了！

火龍之戰

寶箱重現

／Sunsa

各位在玩火龍之戰的時候朋友們，是否常為了計算寶藏中物品的數目及隊伍空位，以至於常常記錄、載入進度的搞的頭昏腦脹了小弟我發現一妙方。在找到寶箱後，把東西拿滿背包。接著，不要慌張，轉頭就走，開始清除一些沒有用的東西，看是要賣或丟掉皆可。回到原處，按一次ESC鍵，將遊戲暫停起來，再按一次。你將發現……嗯嗯！就吧！！

註：此法可無限使用；在醫院、商店甚至訊息出現區皆可使用。

銀河帝國傳

重返戰場

／甘信宏

你是否在沙場上因於敵之差數恨萬年，或是在開始戰鬥時即被打下，只能當著C（被減之後跳出305）轟數著！不要灰心，只要在回到作業系統後，立即執行GLFTX.EXE（單色，彩色請執行GLFT.EXE檔）這個檔，你就會發現你已重返沙場，堅持，不要讓敵軍再重演啊！

魔眼小妖精 修改法

■姚清偉

首先進入PC-TOOLS，使用VGA／EGA顯示幕者，選擇MKCGA.EXE，使用Find功能，鍵入FF 0E 7A 00，把7A 00改為90 90，時間便無限制，同樣方法尋找FF 0E 09 4D，把09 4D改為90 90，則跳躍次數無限。

若是單色或CGA顯示幕者，選擇MKCGA.EXE檔，尋找FF 0E 78 00和FF 0E 56 29，將後兩組值改為90 90即可。

另外，若不想看標題畫面，直接鍵入MKCGA或MKCGA，單色要先執行MONO，如此可節省不少時間。

風神傳說

敵人消失法

有一天下午突然心血來潮，看檔案後有BDO.DAT～BDG.DAT怎麼跟著數一樣，又看了BDO.DAT的BYTE數竟然只有32 BYTE，其他都有200 BYTE以上，所以我想BD＊.DAT應該可以互換，所以就就有一個奇想，就在下午段報！

首先把BDO.DAT～BDS.DAT備份起來，再把BDG.DAT複製到BDO.DAT～BDS.DAT。

改完後經快去試試看，你會發現只剩下點點頭，食人花和噴火龍頭，其他的敵人都消失了，如果這樣你還過不了關，那你就去撞牆吧——你可別當真呀！

■陳俊豪

藍十字勳章

武器修改法

各位玩藍十字勳章的玩家是否為作戰地面目標的任務而傷腦筋呢？此遊戲中的Bomb沒有導引系統，在開啟了F15等高性能戰機後，是不是會覺得Bomb常投不準而且子彈和炸彈的數目又太少了呢？沒關係，筆者在此發表子彈和炸彈的修改法，方法如下：

（1）子彈修改法：

首先進入PCTOOLS，使用Find的功能，選擇BLUEX.EXE這個檔案，鍵入FF 8F 7A 90，找到後改為90 90 90 90即可。

（2）炸彈修改法：

使用Find的功能，選擇BLUEX.EXE這個檔案，鍵入FF 8F 78 00，找到後改為90 90 90 90即可。

F5

敵機在你下方時可用Bomb轟它。想跳過片頭畫面直接玩遊戲請直接去執行BLUEX這個檔案即可。

■陳致亨

飛越杜鵑窩 偷懶法

文／黃文至

飛越杜鵑窩的確是一個好玩的遊戲，它極具挑戰性、音效又棒，對於人工數位語言實在是沒話說。尤其又支援MCGA256色，畫面之細緻，是其它GAME所無法媲美的。但遊戲有八片之多，沒有硬碟的人只有心平氣和的玩，假若你尚未有此遊戲，勸你先去買一套回來再繼續看下去。

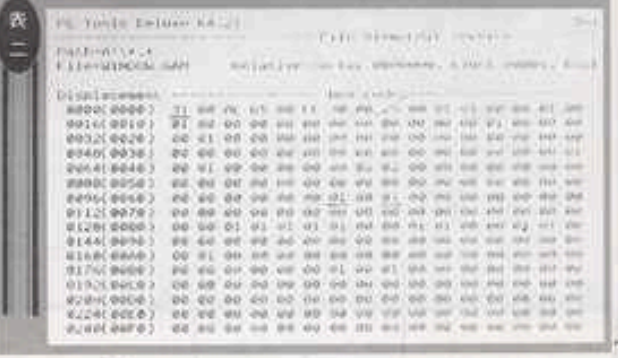
玩此遊戲的人一定急著想要收集所有的物品，小的在此獻拙上秘笈，以供參考。

首先進入遊戲，馬上存一個檔案，隨即跳離。再後進入PC-TOOLS，編輯剛存入的檔（檔名.GAM），參考表一將畫線部分修改為01，順便把畫雙線部分也修改為01，那所有的人名和物品都有了。

當然你一定急著想要看看結局，只要參考表二，將畫線部分修改為上面的值即可。接下來的請參閱第29期的攻略。看了表二之後你是否明白了什麼？對了！第一個位元就是關數，共有50關，不過必須以16進制表示。以上便是筆者一些小小的心得，提供給各位做為參考，最後祝闖關順利。

表一

表二



——驅逐艦簡易生存法——

從海底出擊

／雷美斯

身為驅逐艦艦長，當死保衛貨船和油輪的安全為第一任務。這可說在從海底出擊這遊戲中，可一點也不過分。您的評分依據在這一群軍艦軍艦的船身上，所以要實擊沈敵水潛艇乃是當務之急。千萬別單單全靠拱打，筆者略舉了幾個必須注意的地方和技巧提供各位參考：

1. 當位於驅逐艦中之時，萬萬不要再離開，死守這裡，別的驅逐艦是否生存死亡都已成定局，別妄想能萬萬無事，因為擊殺潛艇需要較多的注意力，所以只好這樣了。

2. 遊戲過程中，最好利用敵船地圖，方便而且可靠，雖然如此仍須配合所謂「快跑和逐水雷法」，來了解敵我位置。

3. 在聲納得知潛艇位置後，不再猶豫，立刻全速直進（電腦程式能明顯會用「尾打法」），不需迂迴前進，別了就點使大律投擲深水炸彈，一旦讀至擊出現擊中的消息，你就可對付了。

4. 炸彈投擲的方法路徑有很多種，像「迂迴法」，「8字法」，「圓形法」，還有不可思議的「停留法」。「迂迴法」是一般最常用的，很是時常樂與方向十分信人；「8字法」則情形較好些，可以圍住敵人，並且密集轟炸，相當有效；「圓形法」則比較船路，這方法最大的好處是炸得很準，範圍很大；「停留法」是讓船長橫停動手雖來跑去，最恰當的方法，當讀取聲納知擊中目標的時候，立即解開引擎，停留原處，準備炸轟，無論又不是了再向前跟尋，然後跑過去再炸，此法最大的好處是既不累，又可以炸得準確，不過風險大了一些。其實筆者試了很多次，很少會受被炸的潛艇還有心情反擊船艦，通常都會游至一百公尺深的地方，全力隱藏。（各法參考圖1—4）

5. 使用反潛炸彈，要注意確認目標在船首二公尺內（除了聲納，所有的儀器數字表示的以公尺為單位），要使雷達螢幕出現潛艇的位置，將應可以用艦砲直接開火，大概三、四下就可以和潛艇說再見了。

一般人都認為在海戰當中，潛艇艦長優勢，其實有很好的裝備和豐富的經驗，應該是驅逐艦艦長的上策，否則無不驚嚇至整艦沉了潛艇，都是，你說是嗎？ ✚

(1)迂迴法　(2)8字法　(3)圓形法　(4)停留法

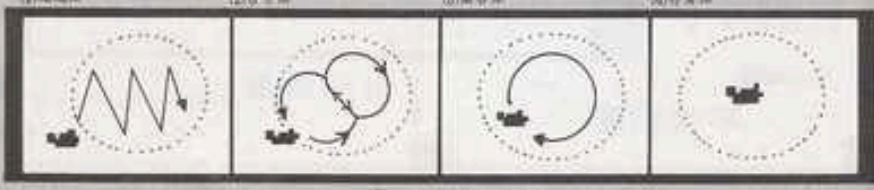


圖2 有機可乘去攻的高城

歸劉禪 三分一統

／林柏旭

第一回　五虎上將

蜀漢建武三年夏四月，劉備病篤永安宮，追諡「昭烈皇帝」。丞相諸葛亮率喪還成都，留下中郎將李嚴鎮守永安，以防東吳。五月，太子劉禪即位，改元延興，封丞相諸葛亮爲武鄉侯，領益州牧。

初設中郎將郭之諫諸葛亮曰：「今王上幼弱，國勢孤危，應遣使入吳修好才是。」諸葛亮撫掌笑曰：「此事吾思之已久，奈未得其人。今公所言，使我獲其人也！」郭之曰：「但不知其人為誰？」諸葛亮曰：「鄧足下也！」遂遣郭之入吳修好。

初設益州南方自昭烈帝劉備死後，有土酋雍闓起機造反，殺死太守正昂，並煽使蠻王孟獲金面叛變，諸葛亮因成都未定，未加用兵。蜀漢建興三年，成都局勢平靜，諸葛亮乃興師南征，以破竹之勢，一路掃蕩，擊殺雍闓，五月，渡過瀘水，大敗孟獲，七擒七縱，孟獲乘曰：「丞相天威，南人不復反矣！」南方遂定。

初設蜀主劉禪上朝議事，尚書費禕出班奏曰：「西平關守將馬超病逝，羌王軟比能起勢入寇，西平關上表告急。」劉禪曰：「西羌軟比能久不服我朝，只因馬超鎮守關

上，故未敢輕動。今孟起（馬超之字）新來，無人堅制，如此奈何？」虎威大將軍趙雲出班奏曰：「先帝所封臣等為五虎大將，關羽、張飛、黃忠不幸早亡，如今馬超亦來歸，五虎上將惟臣獨存，如此強勢如中霸氣甚大，以臣愚意，不若調回漢中，封為五虎上將，以重新軍威，先以聞之，必退去。」劉禪曰：「卿所言甚是，然五虎大將之職，未可輕託，非文武全才者，不能稱其職，未知朝廷之中，可有人選？」侍中費禕向前奏曰：「子承父爵，乃國制也，何不召其後嗣，付此重任。」劉禪顧問諸葛亮曰：「相父所見若何？」諸葛亮曰：「費侍中所言不差，依臣所知，故將軍關羽、張飛之子關興及張苞，皆稟通武藝，可馬遵人，君當子孫統承遺勳，勇猛有父風。至於關羽將軍馬超之子年幼，恐不勝其職，然超從弟馬岱有勇有謀，可替之，惟需武威將軍黃忠，生死馬，既無家室，亦無後人，恐難另故人才。」劉禪曰：「然卿心中，可有人選乎？」諸葛亮曰：「已思得一人，但恐其不來。」劉禪正欲問時，外吏傳報：「南王孟獲求見。」諸葛亮笑曰：「言其人，其人便到。」劉禪曰：「孟獲來朝，未知其意？」諸葛亮曰：「孟獲此行，必是納貢，陛下可速召見之。」劉禪即下詔孟獲入見，但見孟獲身長九尺，面黑睛黃，虎背熊腰，劉禪讚曰：「真虎將也！」一旁諸葛亮喝曰：「孟獲還不謝恩，陛下封汝為五虎大將矣！」孟獲慌然大拜，劉禪心明諸葛亮之意，乃賜水推舟，詔賜錦袍金甲，封孟獲為五虎上將，承武將軍。百官紛紛上前祝賀，諸葛亮又上奏將五虎上將分派各地，劉禪准奏，五虎將立即起程，各地人心大振。

第二回　諸葛奇謀

卻說曹丕得至洛陽，龍王曹丕勃然大怒曰：「鼠輩聯合，劉禪新封五虎大將，必有圖中原之意，不如假先伐之。」侍中辛毗出班奏曰：「陛下不可逞一時之怒，而倉促伐蜀，蜀主劉禪雖年幼，然英明果決，諸葛亮深明治國之道，五虎上將勇冠三軍，臣料本國將士，俱非敵手，不若屯田養兵，靜待其變。」曹丕怒曰：「此迂腐之論也！」又一人出班奏曰：「臣有一計可滅蜀國。」衆視之，乃司馬懿也，曹丕喜曰：「司馬仲達（即司馬懿）有何妙計？」司馬懿曰：「今先兵引兵犯蜀之西平關，其勢甚大，若陛下傳旨令長安太守鍾繇引軍助之，則西平關可破。又速吏傳報劉禪封南蠻王孟獲為五虎上將，料孟獲乃蠻人，蜀中官員定有人不滿，且孟獲統領南方四郡，地近其南蠻，若遣細作入成都言此人欲反，劉禪必起疑心，若疑臣死，孟獲恐受誅，必然造反，蜀國一內亂，陛下只需遣大將軍曹英及右將軍張郃攻於其外，則蜀會腹受敵，必然覆亡。」曹丕大喜，乃傳旨星夜速至長安，令太守鍾繇出兵，另派細作數人潛入成都，言孟獲謀反之事，再令大將軍曹真，右將軍張郃各統兵十萬，分道夾攻蜀國。

卻說長安太守鍾繇得旨，立即調關兵十萬，浩蕩望蜀西平關而來，元王韓比能久攻西平關不下，心中正惱，聞曹丕命鍾繇發兵相助，大喜，遂合為一陣，併力攻打，西平關勢危。此時成都傳言不斷，言孟獲領四郡之兵及其舊有蠻部造反，群臣紛紛上奏，陽平關守將張翼，敵關守將廖化亦同時上表，言韓將曹真、張郃屯兵於關外，不知何意，一日連發數報，劉禪神態自若，大將軍阿斗喜奏曰：「今四路危急，皇上卻毫不理事，恐失聖望。」姜維令董允亦奏曰：「望陛下立即調兵遣將，平服四路。」劉禪笑曰：「丞相自有主意，卿等何須心急。」乃召諸葛亮面殺，須臾而至，諸葛亮謂群臣曰：「請公等不懂兵法，我在使人不知，吾已有退兵之計，已令人行之，然皆不從或都而善，故無人知曉。」侍中費禕曰：「昔丞相勸帝任孟獲為五虎上將，如今孟獲造反，不知丞相如何預此事？」諸葛亮曰：「孟獲欲反之事，乃謠言也，不可信也。」大將軍向寵曰：「丞相何相信之邪，若孟獲果反，益州南方，不復為之所有也，請乞一軍至南方鎮之，以防其變。」孔明曰：「不可，昔孟獲於蠻地時其地遠山險，不服已久，雖大軍今日破之，而明日復叛，故吾南征之時，攻心為上，攻城為下，蠻人成服，加之孟獲遣吾七擒七縱，深感於吾，且今蒙受主上厚恩，料其必不肯反，若如將軍所言，遣軍至其守地，乃示朝中疑其反，如此孟獲反矣！」官官稱而未信。

卻說關興大將軍馬岱，日夜兼程趕至西平關援助，尚未與先交戰，忽傳丞相有錦囊計送至，乃拆而觀之，大喜，次日，元王韓比能率先兵於前，鍾繇殺旗軍於後，正欲

第三回　興師伐魏

蜀漢建興六年二月春，東吳陸遜率師與魏將費休戰於石亭，遜大破費休，費休憂憤成疾而死。卻說諸葛亮於成都，二川之民，欣樂太平，夜不閉戶，路不拾遺。又逢年作物大熟，凡軍中所需之物，人民皆搶先爭解，財政府庫。此時東方諸來隨遜大破魏兵之事，諸葛亮遂決定趁勢伐魏。

次日，群臣早朝，大會官僚，諸葛亮出班上出師表一道，劉禪覽畢，大為感動，即教令諸葛亮出師。諸葛亮設相府，立即召集五虎上將，以武威將軍孟獲為先鋒大將，並於蜀武場上點齊川兵川將計三十萬人，選日出師。後主及百官送北門外數十里，諸葛亮辭別後主，率大軍向漢中出發。

卻說魏邊官探知此事，飛馬傳報入洛陽。是日魏主曹丕設朝，近臣奏曰：「聞諸葛亮引兵三十萬，屯在漢中，將犯國界。」曹丕大驚，詢問群臣退兵之計，大將軍曹真奏曰：「諸葛亮以小犯大，以弱欺強，乃自取滅亡，臣願率

本部精兵，更乞關中軍馬二十萬，前去破敵。」曹丕准奏。

諸葛亮屯兵漢中，決議分路進兵長安，令先鋒大將孟獲直越秦嶺，出散關，直攻陳倉，孟獲得令，進兵至陳倉城下。卻說曹真早令人心腹大將郝昭守陳倉，郝郝昭，善使雙鐵，有萬夫不擋之勇，當日聞孟獲兵至，即率城內之軍迎戰，二陣對圓，郝昭手指孟獲曰：「汝不過南蠻小酋馬敢犯大國疆界，快速下馬自縛，可得全屍。」孟獲聞言大怒，舉鐵郝昭決戰，郝昭身後一將拍馬而出大叫曰：「汝何人也？不配與我將軍交手，待張虎挑汝。」孟獲大喝一聲，持大砍刀便戰張虎，量張虎如何是孟獲敵手，只一回，孟獲劈張虎為二半，孟獲轉身衝向郝昭，郝昭正欲自戰，忽身後一員老小將，手綽兵槍，直取孟獲，但見此人槍法凌厲，與孟獲交手，不分勝敗，郝昭暗驚曰：「我軍竟有此人才」乃問左右是誰，有識者告之曰：「此乃天水姜維也，與先馬可手」郝昭曰：「如此是否埋沒人才矣。」卻說孟獲久戰姜維不下，乃虛晃一刀，遂退姜維，趁勢衝開陣角，倒拖大砍刀，飛馬跑到軍中，姜維亦不追趕，回見郝昭，郝昭立即擢升姜維。

孟獲回至營中，參軍郭模語其

攻關，忽關上放聲大震，關門大開，一彪軍衝出，當先一員大將，銀盔銀甲，銀甲白袍，背後旗號大書「鎮蜀大將軍馬超」光兵大驚曰：「神威天將軍向在。」蓋馬超積祖西川人民，素得光人之心，光人率超為神威天將軍。光王輔比能開戶流河曰：「吾輕犯馬將軍之地，有死無生矣。」此時白袍將軍以槍指光兵曰：「吾家世代久鎮西涼，未曾傳令汝等，且放等亦要受美恩，切不可說就反，宜殺賊說正。」光兵聞言皆曰：「願從馬超公。」登時倒戈擊殺魏軍，雖然不知前方發生何事，但見光兵衝來，連人便殺，一時沒了主意，奪路便逃，魏軍沒了主帥，軍心大亂，四散而走，白袍將軍領軍追擊，魏兵死傷無數，蜀兵及光軍大勝。

卻說輔比能自縛入關來見白袍將軍，白袍將軍仰首大笑曰：「吾非馬超，乃其從弟馬岱也！」輔比能詳細觀之，心知中計，自以為必死，誰料馬岱令軍士去其縛，賜酒壓驚，用好言撫慰，輔比能深感其德，馬岱曰：「吾國與汝國乃鄰邦，當永結盟好，不當互相侵犯。」輔比能拜謝出關引兵歸國。

再說魏將軍曹真進犯陽平關，關上早有準備，乃於關之左右，依山傍林，下十餘寨屯兵，每日遣人叫戰，陽平關守將張翼得諸葛亮之計，只是不出兵應戰，曹真徒勞無功，遂放寨回師，不料張翼開關追襲，魏軍大潰，損失輜重無數，西部氐打敗關亦遭此計殺敗，三路連平，而益州南方自始至終未傳叛變之事，文武百官皆服諸葛亮料事如神及見識之明。

曰：「吾觀姜維武藝超群，非可力敵，但不知其智力若何？來日將軍可引一軍再戰姜維，佯敗以誘之，吾埋一軍伏於林中，待姜維過過，吾從中擊之，將軍再回軍出攻，可擒姜維。」孟獲然其言。

次日，孟獲與姜維相戰，不十合，孟獲佯敗而走，姜維領左右將士追之，至途中，姜維見孟獲退兵有序，心疑有詐，只令眾軍士休動，立馬而望。但見前方林中殺氣大起，遂乃令身旁一偏裨引百騎先行追擊，自率大軍緩步而行。卻說那偏裨追至林處，忽聲大振，二旁蜀軍衝上，前方孟獲亦率師回擊，梁只擒得百餘，孟獲心知中計，急欲退時，姜維引兵殺擒殺至，大殺一陣，蜀兵死傷無數。孟獲領敗軍殺出重圍而走。

第四回　勇擒姜維

卻說孟獲折了一陣，川兵死傷無數，心甚憂煩，忽外傳虎威大將軍趙統至，遂出而相見，統曰：「將軍為先鋒大將，緣何之勢正在此時，何一陣倉城久攻不下？」孟獲細言前事，趙統曰：「吾軍正事不在此城，如此耗時攻打，若魏兵分道攻取漢中，漢軍危矣，明日且讓吾會會姜維。」

次日，趙統、孟獲引大小將校，直叩陳倉，正遇郝昭軍馬，二邊各布陣勢，趙統出馬立於門旗，揮槍指魏軍問曰：「誰軍中有姜維在彼？」姜維神勇大叫曰：「吾即天水姜維也！」目射神光，威風抖擻。姜維目視趙統旗號問曰：「蜀軍趙雲是汝何人？」趙統曰：「乃吾父也！」姜維曰：「趙雲之名，聲震天下，昔當陽長坂救主之事，吾深敬服。所謂『將門虎子』，今日相見，願與一戰。」趙統聞言，乃綽槍上手中槍，縱馬出出，姜維舞槍來迎，二將相戰，正是棋逢對手，將遇良才，鬥一百回合，不分勝負，二軍齊聲喝采，郝昭恐姜維有失，鳴金收軍。姜維收軍入城。趙統也退兵，離城十里下寨。趙統請孟獲曰：「姜維勇法精湛，鬥一百回，全無破綻，若能得此人，魏軍何愁不破，來日再戰，必使其力乏，然後擒之。」

次日早餐畢，又來城下挑戰。郝昭坐在城上，教姜維出馬，姜維引千騎殺過吊橋，再和趙統交馬。又鬥五六十回，勝負不分。趙統精神倍長，但見手中槍漸身上下若舞梨花，偏體紛紛，如飄瑞雪，姜維抵擋不住，乃拍馬回陣，誰料趙統馬快追上，姜維聞槍後到，趙統將身一閃，姜維撲個空，兩馬相錯，趙統輕舒臂膀，將姜維生擒歸陣，魏軍見狀，急待救時，卻被孟獲擊退，敗回城中。

趙統擒住姜維，孟獲上前怒目咬牙大叱曰：「大將至此，何不早降，而敢拒敵！」姜維回叱曰：「汝等無義，犯我國界，但我有死而無降！」趙統曰：「此言是矣！既此四境，乃漢之天下也！曹丕逆賊，篡謀篡位，故祖乃漢人，故理合匡君輔國，安漢興劉，何可反助逆賊？」姜維聞言默然甚久。趙統曰：「今君肯降否？」姜維感其恩義，遂降。

趙統扶起姜維曰：「今吾欲取陳倉，未知君有何見教？」姜維曰：「陳倉城深溝高壘，雖係孤角，十分護嚴，加之郝昭守禦甚密，若除主攻，徒損兵將耳，不若示弱誘其攻，可大勝。」卻說郝昭折了姜維，心中甚喜，聞孟獲、趙統又引軍而來，防令眾士緊守，誰料孟獲、趙統並不攻城，反於城前設宴飲酒，郝昭自城上眺望大怒曰：「孟獲欺吾太甚！」傳令開城決戰，郝昭當先大喝一聲，城上擂鼓助陣，直衝蜀兵，孟獲、趙統率馬拖戈而走，郝昭追殺數十里，見蜀兵走遠，遂回陳倉城下，卻見城上旌旗在滿，敵樓上一將大叫曰：「將軍少許，某已取此城降漢矣！」郝昭視之，乃姜維也，原來姜維趁郝昭出城時走道時，引蜀兵起勢奪取陳倉。郝昭大怒，便令攻城，城上亂箭射下，此時後軍又傳報孟獲殺來而來，郝昭長嘆一聲，自刎而死，魏軍皆棄甲投降，陳倉遂定。

第五回　血戰王雙

趙統欲得陳倉，遂差姜維中報捷書，以迷諸葛亮，諸葛亮見姜維曰：「吾日出茅廬以來，遍求賢者，欲傳授平生之學，今遇姜維，吾願足矣！」姜維大喜拜謝，遂命為中軍參軍。

卻說諸葛亮見陳倉已得，乃令趙統、孟獲堅守，自提大軍出陽平關，復取南安、天水、安定三郡，南安太守楊陵、關諸葛亮大軍至，自忖不敵，又不肯受降，乃思得一計，將城內精壯士兵八千，遣於城後山谷中設伏，自卻於城中納降，待諸葛亮入城安民畢，取天水時，必經此山谷，若伏兵擒得諸葛亮，遂解洛陽，乃大功也，若事不成，可推為山賊所為。

第六回　八陣圖

卻說諸葛亮得報南安太守出城納降，問姜維曰：「汝觀此人可是真降？」姜維曰：「楊陵乃有謀略，如此便降，恐其有詐。」諸葛亮大笑曰：「彼雖然有人鬼之計，也不出吾掌心中。」乃令大軍入城，楊陵甚是感恩。諸葛亮點算城內軍士，只有老弱之兵三千，乃謂楊陵曰：「何城中士兵如此之少？」楊陵曰：「西凉人收成之時，都歸牧馬防禦。」諸葛亮曰：「為農時耕，為戰則為害大矣。」楊陵聞言，心驚暗服。諸葛亮曰：「汝乃魏人，此間地勢必全然知曉，吾行軍之際，正需此等人才。如此可歸降於我。」楊陵伏地乞錢。諸葛亮令楊陵收西伏兵，仍命為太守，方引軍前取天水。諸將謂諸葛亮曰：「丞相何知楊陵有詐？」諸葛亮曰：「豈有南安如此重城，僅有三千之兵？且其言語支吾，吾見城內無伏兵，料伏兵必於其外。」衆將拜服。

諸葛亮取得南安，今姜維為前部取取天水，姜姜維乃天水人也，天水太守馬遵謂衆官曰：「諸葛多謀，姜維智廣，若此小城如何抵擋，不如降之。」衆官曰：「公言是也。」遂降。

卻說諸葛亮果獲全勝，心中甚喜，正欲攻取安定，忽細作傳報魏大將曹真領兵三十萬據守街亭，並欲先鋒勇將王雙於安定城前下寨。諸葛亮大驚曰：「街亭乃漢中之咽喉，若不破曹真，則南安、天水難保無失矣！」乃令前將軍關興引軍三萬進兵安定。諸葛亮自率大軍至渭水南岸，與北岸的曹真大軍相望。

關興引兵直來前進，遙望前方隊隊有軍行動，乃令軍士布陣屏待，只見一軍行如猛虎，為首一將躍馬橫刀大呼曰：「吾乃魏先鋒大將王雙，有膽敢與我一決死戰！」關興回顧衆將，排將陣式出陣曰：「王雙休得太狂。」乃縱日月刀前戰之雙。王雙見川軍將出，大喝一聲，橫刀飛馬而來。戰不三回，手起刀落，斬陣式於馬下，關興部將謝雄曰：「殺我仇人，讓吾報仇。」關興許之，但見謝雄出陣，只一回，王雙又斬謝雄於馬下，關興怒曰：「誰敢替吾復殺此賊？」副將廖化，謂軍將軍張嶷應聲而出，王雙以一敵二，全然不懼。不十回，廖化、張嶷敗回陣。關興懼然。

關興敗了一陣，又受重傷，副將廖化差人至諸葛亮處求援，諸葛亮見狀曰：「吾本欲戰往，但與曹真之戰，近在旦夕，不得輕離。」乃喚姜維及馬遵將軍張嶷曰：「汝二人速往安定，但破安定，速歸。」諸葛亮又教姜維八陣圖曰：「若王雙來攻無敵，可用此陣擒之。」姜維得令，乃率二萬軍馬往安定。

卻說王雙自擊傷關興，每日於營寨高聲叫戰，廖化令軍士堅守，休得輕動。數日後，姜維、張嶷軍至，入見關興，但見關興傷勢沒重，不能言語，張嶷與關興乃結義弟兄，聞興生死，如今見關興此狀，如何不心傷，勃然大怒曰：「吾誓死死於此地，也必殺王雙！」乃引本部五千精兵，衝出寨外。魏兵士見蜀寨有軍出，急報王雙。王雙冷笑曰：「蜀將何有不知死活者。」乃綽刀上馬，立於門旗下。

卻說張嶷見王雙出陣，怒火心起，手提丈八點於手，飛馬衝入魏軍，王雙手下四健將齊出，張嶷奮力交戰，斬死一將，三將自逃生，王雙見張嶷敵退四將，虛揮刀和張嶷敗了一陣。關興引兵出寨前進，遙望前方隊隊有軍行動，乃令軍士布陣屏待，只見一軍行如猛虎，為首一將躍馬橫刀大呼曰：「吾乃魏先鋒大將王雙，有膽敢與我一決死戰！」關興回顧衆將，排將陣式出陣曰：「王雙休得太狂。」乃縱日月刀前戰之雙。王雙見川軍將出，大喝一聲，橫刀飛馬而來。戰不三回，手起刀落，斬陣式於馬下，關興部將謝雄曰：「殺我仇人，讓吾報仇。」關興許之，但見謝雄出陣，只一回，王雙又斬謝雄於馬下，關興怒曰：「誰敢替吾復殺此賊？」副將廖化，謂軍將軍張嶷應聲而出，王雙以一敵二，全然不懼。不十回，廖化、張嶷敗回陣。關興懼然。

快，大喝：「關將休得使詐！」關興聊聊看時，雖早飛來，躲閃不及，正中胸口，吐血數口，王雙反身欲殺關興，廖化領兵衝出，蜀軍亦出，雙方大殺一陣，各自收軍。

箭相戰，二人鏖戰二百回合，王雙敗馬便走。張苞大叫曰：「走那去？」原來王雙見戰不下張苞，又使出假計，暗藏流星錘在手，待張苞近近，反身朝張苞打將來，張苞早知王雙有詐，及流星錘打來，張苞閃過，誰料王雙又打出一個流星錘，張苞閃避不及，正中左臂，王雙正欲追殺，忽一箭射來，正中王雙坐下馬，王雙錘倒落馬，魏軍救去，蜀軍收回張苞。

卻說放箭者乃姜維也，張苞拍馬入謝，姜維曰：「王雙此人武藝高強，更難防者，乃其暗器。若要擒殺此人，非虎威將軍趙統不可。然其今守陳倉要地不得輕動。現今之計，須布活和之八陣圖。」乃傳令軍士中智力過人者，連夜操演。

次日，王雙又引軍搦戰，姜維亦率大軍來迎，王雙見姜維大罵曰：「叛國之賊，有何面目立於吾前。」姜維曰：「吾乃漢將投明也，王雙何不同降乎，否則刀斧加身，悔之無及矣！」王雙大怒，舞刀衝向蜀軍，但見姜維將手中黃旗一展，左右軍陣一動，蜀軍圍成一陣，王雙驚慌愈大，毫不畏懼，直衝入陣，魏軍亦跟前，卻見陣中旌旗慘霧，鋒芒不見五指，如何能辨得東西南北，王雙大驚，急待出陣，誰料四方弓箭齊射，王雙併千多魏軍死於陣內。

第七回　營救獻帝

卻說姜維布下八陣圖射死王雙，魏兵大驚，不戰自亂，蜀兵趁勢追擊，死者不可計數，馬匹器械，獲奪極多。姜維收得勝之兵，前往安定城下，安定太守聞王雙已死，料知不敵，遂閉城門而降，三城自此皆定。姜維令廖化同馬謖留守安定，自己率軍歸諸葛亮處，張苞因關興傷重，遂留於安定調養。

卻說魏主曹丕聞前方三城俱失，急召大臣商議，司徒王朗奏曰：「諸葛亮有經天緯地之才，出神入鬼之計，曹真恐非其敵手，臣以性命保舉一人，可退蜀兵。」曹丕曰：「卿不知誰保舉何人？」王朗曰：「乃司馬懿也！」曹丕曰：「昔孟明司馬懿四路伐蜀之計非但未成，反損兵折將。」王朗曰：「雖前計不成，但難其所陳之計，足見司馬懿有過人之智。」曹丕乃詔司馬懿入內曰：「今三城失陷，兵損將折，未料卿有何策，可退蜀兵？」司馬懿曰：「諸葛亮出師至今，將近半載，臣算其行糧將盡，必差人出關中經陳倉運糧，若陛下遣一軍包圍陳倉，則諸葛亮糧運不敷，不出二旬月，蜀兵必走，那時乘機襲之，必可大勝，三城可失而復得。」曹丕喜曰：「卿真良策也！」即命司馬懿為平西大督都督雍、凉軍馬二十萬前往街亭助曹真破敵，又遣右將軍張郃、左將軍徐晃及後將軍郭淮隨其差用。司馬懿又上奏曰：「臣有一事，未便啟口。」曹丕曰：「卿鄉無罪，直說無妨。」司馬懿曰：「昔獻帝禪位，陛下封其為山陽公，今諸葛亮兵犯關西，若稍有不測，獻帝被諸葛亮所得，則後果堪虞……。」曹丕猛醒，乃召虎衛將軍許儀曰：「汝帶百人，即刻至山陽，休問長短，擒住獻帝，便行斬首，拿首級來領功。」許儀得令，立即點齊虎衛軍，趕往山陽。司馬懿拜謝而出。

卻說魏主與司馬懿的言談被一老太監所聞知，此人乃獻陵獻帝者，姓耿名光，素有忠義，聞得此訊，乃至曹丕御用馬槽中偷取千里馬，使趕往獻帝處。幸經馬快，經過許儀，先至山陽。再說獻帝自舉為山陽公，雖是漢朝四百年基業，盡於其手，每日悲嘆不勝，又曾五恐其遇殺，無武士數人守於府外，獻帝毫無自由。耿光來至獻帝府前，以重金賄賂武士，方得入見獻帝，君臣相見，悲由心起，相擁而泣，少許，耿光語獻帝曹丕來害之事，獻帝曰：「如此活存，不如早死！」耿光曰：「不可，臣料蜀室將興矣！」獻帝驚曰，「何以知之？」耿光曰：「當陛下遜位之時，諸葛亮引大軍回來討伐曹丕，屢戰得勝，若能下至諸葛亮軍中，料蜀室之隆，可計日而待矣。」獻帝聞言，泣曰：「朕所以忍辱偷生者，正為此也。乃同耿光潛出府，待許儀來到，獻帝已走遠，許儀大怒，將守門武士盡皆斬首，回報曹丕，曹丕金下詔令畫影圖形，令各郡縣，休走了獻帝，擒得者，賞千金，封萬戶。

第八回　兵戰渭水

卻說諸葛亮與曹真於渭水南北紮營對壘，諸葛亮遙望曹真營寨，不禁長聲而嘆，姜維問曰：「丞相何故長嘆？」諸葛亮曰：「吾見今日與曹真南北相持，不禁想起舊事，當日曹操領百萬雄兵欲一統中原，吾和周瑜率江南之兵敗於長江，今此景相似，惜周瑜已逝，故長嘆耳！」良久，諸葛亮隨姜維手指

笑曰：「昔周瑜與我曾議破曹之計，二人各將計策寫於掌中，出掌相之，皆「火」也。今吾欲破曹真，未料汝可有妙計？」姜維曰：「已定得一計。」諸葛亮：「且休言，可洗舊事，各書於掌中，看同不同也！」遂取筆硯，各書於掌中，即開，諸葛亮與姜維皆仰首而笑。原來掌中所書，皆「水」也。二人喜歸營寨。

諸葛亮即傳令選精銳軍馬岱，領軍士一千至渭水上游，各帶布袋，多裝沙土，遮住渭水之水。又令小校一人送戰書至曹真處，約明日決戰。再集合將領，授與計策，只待明日交戰。

次日，二軍出迎，各布陣勢於渭水南北，遙見曹軍大軍聲勢雄壯，人馬威嚴，待三通鼓過後，蜀兵吶喊過河而殺魏陣，曹真令軍士鬥開正面讓蜀兵上岸，蜀兵方及上岸，正欲布陣，曹真下令魏軍全面反攻，蜀兵立足未穩，即遇猛烈攻擊，各鳴旗軍鼓，渡河退回，曹真於高處望見，呵呵大笑曰：「諸葛亮無能之輩！」乃下令魏軍渡河追擊，諸葛亮見魏軍追擊，傳令上游馬岱移開沙袋放積水以淹魏軍，初說魏軍初渡河時，見水流淺小，不以為意，誰料至河中央時，大水暴至，魏軍各隨波逐流而走，人馬損失大半，諸葛亮見計策成功，令軍士包圍河岸，待後水一退，軍士再渡河追擊，魏軍大潰，蜀軍追亡逐北，正欲取得街亭，剛一出軍來到，擊退蜀兵，占據街亭，蜀兵沿有埋伏，遂回大寨。

初說教曹真大軍者乃司馬懿也，曹真見二十萬大軍只剩數萬，惶恐不已。司馬懿曰：「勝敗乃兵家常事耳，不必掛心。」曹真憤鬱心胸，至夜死於軍中，司馬懿用兵車載曹真屍首，途經洛陽，曹丕見曹真已死，甚是哀痛，令人厚葬之。

初說諸葛亮料必可得街亭，卻得蜀軍回報，魏軍於街亭有伏，令差人打探，回報曰：「乃張郃西大都督司馬懿也。」諸葛亮大驚曰：「司馬懿至矣。」懼魏大將軍馬岱曰：「丞相何須如此驚慌，曹真尚破，豈司馬懿何足道哉。」諸葛亮曰：「司馬懿非曹真之比也，此人胸中甚有謀略，今統大軍，必料得我軍糧草將盡，利在急戰，若其堅守不出，以待吾退，卻從中襲之，吾軍危矣。」言語未完，忽哨兵傳報，魏將徐晃、張郃帶兵圍住陣寨。諸葛亮曰：「司馬懿果然行此計，若此則極難破矣。」乃差人至司馬懿處下戰書，司馬懿然即戰，諸葛亮苦思無策。

第九回　天數所定

卻說獻帝與祖光扮為主僕，星夜奔走，欲投諸葛亮大營

處，一路上，各地詩盤詰密，幸天佑護祚，皆得脫走，路經郟縣，卻說此縣縣令乃漢室宗親，姓劉名義，此人素敬愛漢，當日見天上紅光滿室，心中喜曰：「此乃天子氣也。」遂令軍士嚴守，果擒得祖光與獻帝，劉義令將二人監下，明日解送京師領賞，是夜劉義潛入牢獄，見獻帝便大拜曰：「群臣拜見皇上。」獻帝曰：「汝何人也？」劉義曰：「吾乃漢室之後也。」祖光曰：「既是漢室宗親，何擒陛下欲領賞？」劉義曰：「此吾計也，今曹賊四處行賞，欲擒皇上，一路上關卡重重，難逃此地，亦難逃他地，吾今欲擒擒得皇上，各地必不敢為難，如此皇上必可逃出魏界。」

群臣三人商議已定，劉義喚其子劉仁曰：「此乃皇帝也，汝速其至諸葛亮處，切勿高人騎手。」獻帝曰：「劉義何不同走？」劉義曰：「陛下不必為臣憂，臣自有打算。」於是劉仁乃駕車載獻帝飛奔而去。

行數里，劉仁變手難料，原如黑風，祖光驚問：「汝何如此」？劉仁曰：「吾父將死，如何不急。」獻帝，祖光猛然大悟，原來劉義留於縣中，乃是以置五道與委蛇，以讓獻帝脫走。獻帝念令劉仁回馬，劉仁曰：「吾父捨性生命，喜為虛

忠，吾深知其心。」遂不聽命，仍驅車直奔長安。

數日後，曹丕見劉義久不將獻帝送至，乃差許儀前去取人，許儀大逆至郿塢，至車中卻不見漢帝，喝問劉義獻帝何在？劉義心算路程獻帝應已出長安，遂仰天大笑曰：「曹操、曹丕二人欺世已久，今日卻反被人欺。」許儀大怒，一刀將劉義斬斷，回報魏帝，曹丕再差人至各地防守，獻帝卻早出長安矣。

卻說劉仁送獻帝暗光出了長安，閃當地土人請葛亮軍營何處，土人曰：「諸葛亮大軍現於渭水南岸，離此約遠。但近此不遠處，有其大將趙統、孟獲領守陳倉，卻被魏將徐晃、張郃包圍，極難入城。」劉仁請獻帝曰：「陛下可於此處暫歇，待吾入城叫趙統、孟獲前來保駕。」獻帝正要回答，劉仁早出，縱身上馬，手提長槍，急馳而去。

卻說張郃、徐晃圍住陳倉，趙統無法運糧至諸葛亮處，心甚憂煩，忽士兵報報，城外有一人衝入敵陣，趙統急上城觀看，但見一少年，左衝右突，殺退魏兵，來至城下大叫開門，趙統令軍士開門，少年正欲入城，忽一箭射來，正中少年背部，魏兵急救入城，趙統扶起此人，少年傷勢甚重，併所餘之氣曰：「吾乃漢室之後劉仁也，陛下保獻帝欲歸漢軍處，今某父已死，吾命亦不久矣，願將軍速破外圍魏兵，以迎漢帝。」趙統急問：「帝何在？」劉仁手指東南而死，趙統見此狀，毛髮倒豎，咬牙切齒，滴口流血，左右軍士皆被洗臉，趙統拔下劉仁身後之箭，見箭身刻有「徐晃」二字，乃對劉仁之屍昔曰：「吾誓殺徐晃，報汝之仇，必摘曹丕之首，以慰汝父。」

第十回　孟獲之死

卻說趙統見劉仁之死，怒從心起，傳令軍士盡皆掛孝，大設祭奠，祭畢，下令全城軍士開城與魏軍一決死戰，蜀兵皆摩拳擦掌至劉仁靈前曰：「吾等必滅徐晃，以慰汝靈。」一時蜀兵士氣高昂，氣勢震天，趙統請孟獲曰：「將軍可引一軍趁相戰之際，至東南處尋找獻帝，尋得便送至丞相處，吾但破徐晃，即去。」孟獲從其言。

蜀軍將士衝殺出城，趙統當先一馬，魏兵四散潰逃，趙統大發虎威，槍起處，魏兵紛紛落馬，趙統直衝中軍處，欲尋徐晃，忽身後五將追至，大喝：「趙統休走！」統回身觀看，乃徐晃部將韓德、及德之四子韓琰、韓瑤、韓璋、韓珠，此五人皆弓馬嫻熟武藝過人，徐晃極重之，五人分持五種兵器圍攻趙統，趙統大怒曰：「就單何自尋死。」雙方大戰二十回合，韓德五人敵不下趙統，但是趙統急戰急衝，韓琰見趙統英勇，乃退出陣外，擎弓在手，欲放冷箭，忽刀光一閃，韓琰人頭落地，斬韓琰者，手持青龍偃月刀，乃關將也，原來關興與王雙戰後，經多月療養，傷勢已愈，聞趙統及孟獲被圍於陳倉城中，故來相助，正遇韓琰使詐，故一刀斬之。趙統見關興至，乃大呼曰：「吾欲去追殺徐晃，此四人交於汝。」乃將槍法力一揮，連退四將，趁勢衝殺出，韓德四人正欲追，卻被關興攔住，關興虎目一瞪，四人皆有懼意，關興揮刀而上，韓琰逃前，僅一回合，關興斬韓琰於馬下，韓德鼓足勇氣和韓璋、韓瑤三面夾殺，四人交戰二十回合，韓瑤中刀落馬，韓德、韓璋料知不敵，分路逃走，關興拔下刀，取弓箭朝韓璋射去，正中腦門，韓璋落馬而死，韓德逃脫一命，謹料前方一將來到大喝：「就將休走。」韓德方欲看時，早被一槍刺中咽口，韓德落馬而死，殺韓德者，乃張苞也。

卻說孟獲領兵至東南處，果尋得獻帝及趙光，孟獲言劉仁身死之事，獻帝泣曰：「可憐一門皆為救駕而死。」趙光曰：「陛下且休傷心，可速同孟將軍往諸葛亮處。」孟獲乃用兵車載獻帝及趙光趕往渭水。不三日，離近渭水，孟獲見蜀營將至，心甚喜，催車急行，忽然一聲炮響，鼓角喧天，伏兵殺出，為首大將，乃司馬懿之子司馬昭也，司馬昭大喝曰：「將漢帝留下。」旅來曹丕早令人通報司馬懿走脫之事，司馬懿令司馬昭沿渭水防守，務必搶得獻帝，孟獲謂左右軍士曰：「既以至此，只有死戰。」乃率軍與司馬昭相戰，奈蜀兵人少，寡不敵眾，孟獲退回獻帝身旁曰：「臣臣無禮。」乃將獻帝抱起，置於馬上，用身體重住獻帝，衝突敵陣，司馬昭急令左右將士以弓箭射之，登時箭如飛蝗，孟獲身中數箭，仍奮力衝陣，終得脫，司馬昭急追，追數里，忽前方一軍來到，孟獲內心祝曰：「若天佑漢祚，來者是蜀兵。」軍至，果然蜀兵也，為首之將，乃馬岱也，馬岱見孟獲受人追殺，令軍士迎前，擊退司馬昭，馬岱見孟獲傷勢極重，送回大營處，諸葛亮親來探問。

第十一回　大破司馬

卻說諸葛亮來機孟獲，孟獲指帝曰：「此乃漢帝也！」諸葛亮慌引衆下拜。獻帝泣曰：「因朕一人，已害數人之命矣。」孟獲曰：「陛下不必憂傷，生死有命，但吾有一事欲請丞相。」諸葛亮以手撫其背，孟獲曰：「吾本蠻人，特強於蠻地中，不服王化，今丞相平服後不加誅戮，後世誦為上將，由是感激，心中常欲報此大恩，苦無其機，今幸能救得漢帝，得報大恩，死亦瞑目矣。」言畢，撞出營中。諸葛亮見孟獲死，放聲大哭，昏倒於地，衆將急救。獻帝曰：「孟子如此互重互愛，漢室何愁不興。」

卻說蜀軍迎得漢帝，一時傳遍天下。關東義士紛紛棄糧策馬來至蜀營投軍，更有大戶將家財盡買糧草以濟蜀兵，諸葛亮愛糧草不絕，給軍數日間，糧草轉可支三載。諸葛亮嘆曰：「此皆孟獲之功也。」司馬懿聞得蜀軍糧草操足，大驚曰：「如此只有一戰矣。」遂差人至諸葛亮叫戰，諸葛亮笑曰：「司馬懿至此無能為力也。」

次日兩軍交戰，蜀兵人人爭前，將士軍銳，魏軍難敵，但聞得漢帝在蜀軍處，皆無戰心，更有人倒戈於蜀。司馬懿見大勢已去，只得領左右親信，奔回長安。諸葛亮遂奪得街亭。

司馬懿退守長安，此時，天下四方大軍聚起，皆討曹丕，有遼東之公孫淵，揚州刺史王凌皆叛魏，東吳孫權亦命陸遜提荊州之兵北取襄樊，更有孔王帶比能率羌兵來助蜀兵。曹丕聞四方危急，召王朗

商曰：「昔日汝保舉司馬懿，今其兵敗，汝有何說。」王朗方欲言，早被一刀砍殺。曹丕怒氣未消，命許褚持劍至長安殺司馬懿。

卻說司馬懿與親因聚之門，忽傳曹丕旨到，急去迎接，方跪下，許褚手起刀落，司馬懿人頭落地。可憐司馬懿進才大略，卻倫得此種下場。司馬懿之子司馬昭、司馬師及弟，嗣親信衛士百人，擁向前殺死許褚，父開就放蜀兵入城，諸葛亮遂得長安，乃乘勝收取洛陽，忽外傳虎威將軍趙雲至，但見趙雲手提二人頭，諸葛亮問曰：「此何人也！」趙雲曰：「乃魏將張郃、徐晃也，今丞相欲取洛陽，某斬為前部。」諸葛亮許之。

趙雲領軍前進，故後方三軍陸行而來，乃關興、張苞及馬岱也，四人和四支軍馬合為一部，同取洛陽，一路上，所過皆降。曹丕見大勢已去，乃放火自焚，洛陽遂定。

卻說劉禪聞諸葛亮收滅魏國，並即排駕上洛陽，與獻帝相見，劉禪脫下帝衣與獻帝曰：「昔吾父聞帝遇害，惟恐漢祚絕滅，故於西川自立，今既重見聖顏，自

獻帝召見，孫權拜曰：「昔曹操挾天子以令諸侯，故臣不敢認命，今陛下重臨天下，臣故來降。」獻帝喜之，封孫權為大將軍，令回建業鎮守，孫權拜謝而歸。

次日，獻帝退位以讓劉禪，劉禪下詔大赦天下，並賞賜百官，賞畢，卻只不見諸葛亮及姜維，乃命人四處尋找，卻得回報曰：「丞相及姜維已去矣，但留一書以呈皇上。」劉禪接過其書觀之，其書曰：「臣本布衣躬耕於南陽，不求仕進，蒙先帝所重，三顧於草廬之中，由是感激，遂許先帝以驅馳，今天下既定，不負臣昔日隆中之言，故棄可答先帝之恩。臣今與姜維將隱居矣，願陛下善保龍體。臣謝拜表以聞。」

劉禪覽畢，長嘆而曰：「相父走矣。」馬岱出班奏曰：「可否讓吾請丞相回？」劉禪曰：「相父心意已決，不可強也。」乃令匠工數人，雕諸葛亮御容之像，置於宮中，每日瞻望。卻說西南各地亦多設諸葛亮之廟，四時享祭。三國至此遂歸劉禪，正是「天下大勢，合久必分，分久必合」。

應將天下
歸還。」獻帝
堅持不受，二人相讓
許久，諸葛亮曰：「吾有一計，陛
下可收蜀主為子，將帝位讓之，陛
下則為太上皇矣。」獻帝大喜，即
收劉禪為子。於禪孫權舉國來降，

/Trillion

組合語言學術問

問：能否由組譯完成的.EXE檔得知其.ASM檔的內容？

答：據我所知有兩類工具程式可將程式反組譯，一類是Debug、CodeView、Turbo Debugger等，另一類是Sourcer。使用Sourcer可得到類似下列的程式碼片段，完整的例子請看第22期「新版單色螢幕驅動程式」。

```
DATA_8  DW      0
        DB      14 DUP (0)
LOC_2:
        LODSB                   ; String [si] to al
        CMP     AL,0
        JZ      LOC_3           ; jump if zero
        CALL    SUB_1
        ADD     CX,8
        JMP     SHORT LOC_2
LOC_3:
        MOV     AH,4CH  ; DOS Services  ah=function 4Ch
        INT     21H     ; terminate with al=return code
```

問：Debug的U指令反組譯出許多不相關的程式碼，如何得知其原完整程式？為何每次都不相同？

答：教科書第41頁曾經提到：本頁的程式例中，只有頭兩個指令是我們輸入的，其後的指令內是先前遺留下的。所謂「先前遺留下的」就是你開機後執行Debug之前，所執行程式殘留的內容，這是由於程式結束後，DOS並不會把用過的記憶體內容清除（譬如全部清為0），要用時再直接把新的內容（程式碼或資料）寫進去，直接覆蓋的內容。如果你在執行Debug之前執行的程式都不一樣，自然每次看到的殘留片段不會相同。

要得其知原完整程式可用前面所提的工具程式試試。

問：INT 20和

```
PUSH  DS
MOV   AX, 0
PUSH  AX
```

有何差別？其功能全為回到DOS。

答：第一種是正規寫法，第二種是DOS玩家的寫法。那一天Microsoft公司推出新版DOS的時候，改變了INT 20內部寫法，使用第二種寫法的程式在新版的DOS中執行，可能就無法順利回到DOS而當機了。

問：教科書第91頁提到採用「定位」(tab)是什麼意思？

答：就是按TAB鍵。如果游標是在第1～8行，按了TAB鍵，游標會移到第9行，以此類推。

問：教科書第93頁第一段提到組譯程式只能處理以標準ASCII字元儲存的檔案，用PC II儲存的檔案能不能被組譯程式接受？又在程式裡可不可以使用中文？

答：(1)用PC II寫就沒問題。

(2)只要是當作「註解」（或稱作「註釋」，見教科書第96頁）就沒問題。

問：請推薦幾本關於繪圖介面卡的書籍。

答：Bercules繪圖介面卡、EGA與VGA程式設計指南（格致出版）。

★更正：第29期所提第二種寫法應為

```
MOV  CL, 4
SHL  AL, CL
```

・　・　・

本月建議的研習進度是第十二章「一個修正用的程式」、第十三章「模組式設計」、第十四章「記憶體傾印」、第十五章「磁碟傾印」、第十六章「加強磁碟的顯示」。下個月見。

・　・　・

本專欄採取指定教科書方式，讀者自行研讀遇有疑難（包括前幾章的內容）可來信發問，筆者將就自己所知為大家解答。（希望早點得到答覆者，請在信封裡附上5元郵票）

教科書：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林經銷。

三國演義

驃悍版 攻略心得

／H.J.L.

七月七日在台北聯誼會中遇到了陳村坤，和他談了好一陣子，感覺上他是個樂觀而隨和的人。不過，隨和不代表隨便，加強版的三國演義（附在軟體世界第28期中，免費的）就是他做事負責的最好證明，也是軟體世界有心推廣中文Game的見證。廢話少說，馬上來談談這個加強版吧！

加強版的三國演義，困難度大增，BJL第一次用的時候，不知天高地厚用為合一的到傳玩20級，結果還沒開始就結束了！由於它如此強悍，所以BJL名之為驃悍版三國演義。幾次測試之後有以下幾點心得：

1. 電腦不會主動攻擊的缺點已修改了，不過好像有點過度了。
2. BEX戰場上，電腦即使是守方也會攻擊。
3. 驅虎吞狼之計不易成功，但成功後有很大的影響。
4. 電腦治理的都一定比你治理的好。
5. 餓死了！

好啦！困難度大增，想必很多人都嚐到那慘痛的經驗了，重點是如何克服呢？BJL有些攻略技巧可以告訴你，以下就是驃悍版的分析。

BJL發現驃悍版之所以驃悍，其實是因為電腦作弊得太厲害之故，有查看習慣的人大概注意到了，電腦治理的地往往一年不到就防水度0、土地價值100、忠誠度100，這太沒天理了吧！BJL現在發現一個好方法一自治。（其實舊版時就發現了，只是不常用），不論軍事或內政，交給電腦去辦一切吧！治理好了之後就要出兵了，硬碰硬不是好辦法，所以BJL又發明（或者說改進較合適）一種作戰方法：林樣戰法。

舊版的林樣法，是一個不帶兵的武將去做，在驃悍版中就不行了，要改成一個帶滿兵的副將或參軍才能執行。你到了BEX戰場上後，敵軍會把你包圍起來，不要妄動，就一直休息即可，如果你有任何行動，就會被K死。林樣法的精華所在就是敵方的存糧數。一般而言電腦會留兩個月的份量，為兵數的2／10，你要把它耗到兵數的百分之12（不多也不少！）如此電腦不會立刻補糧，接下來你進攻時電腦會在24日的時候耗盡糧草，到28日兵士逃得差不多了，你再走到各軍旁邊，他就會全部撤軍了。

使用上法要注意的是敵軍會全部逃走，也就是說你沒不到任何武將，所以最好在26日時就和目標將領的部隊死戰，先決條件是一定能贏，否則領土愈來愈大，武將卻沒增加是很危險的！

最後說起來，驃悍版三國演義的人工智慧並沒有增加，但原本有些智障的行動模式，確實改進來了，BJL認為最困難的地方是在遊戲開始的三年內如何生存下來（當然要愈來愈強，苟延殘喘的話就沒意思了）。生存之道不外乎將多、糧富兩項，所以一定要選人才多、人口多的領土，否則連第十級都很難統一。

最後，提醒你趕快COPY一份驃悍版的程式到你的Main Program磁片上，並執行BEADOS指令看一看驃悍版的使用說明。注意！驃悍版是軟體世界為了表示負責所發行的更新資料片，是免費的，並且可以直接拷貝，所以別放棄這個好機會喔！趕快去COPY一份吧！

註：全數的「驃悍版」皆作用，是用BATAS及BEADOS的檔案，只三個！

三國演義——群雄列傳

／H.J.L.

這是三國演義系列的最後一篇了，本來只打算把武將資料公開，不過老編認為一本好雜誌不該只是陳述一些死的東西，所以我決定把有關數值造成影響的心得一併告訴各位，不過「感覺」或「心得」這種東西是很主觀的，也許和你的感覺有所不同，那就請你參考一下即可。好了！廢話少說，我們來談談正經的吧！

1 人望

對你而言，這是十分重要的，尤其是第6一、二時，許多君主都很缺人才，但都因人望太低以致招不到人才。告訴你一個秘密：人望是可以增加的！人望每年會根據人民忠誠度和領土大小而改變（現在你知道佔空白郡的好處了吧！），如果你嫌太慢，那就出兵打仗，贏一次加兩點，不過輸了要扣兩點，小心點！又，人望90以上者，用計必成喔！

2 忠誠

姓名	官階	體力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
劉備	君主	85	87	73	100	君主	君主	君主	君主	君主	君主
曹操	君主	90	93	82	99	君主	君主	君主	君主	君主	＼
孫權	大將	93	80	80	99	—	—	君主	君主	君主	君主
孫堅	君主	82	84	89	94	君主	＼				
孫策	大將	92	88	93	91	—	君主	＼			
董卓	君主	93	55	90	24	君主	＼				
袁紹	君主	80	80	86	90	君主	君主	君主	＼		
袁術	君主	81	64	80	62	君主	君主	＼			
劉表	君主	43	65	54	92	君主	君主	君主	＼		
劉「璋	君主	37	64	32	93	君主	＼				
劉璋	主簿	71	63	64	94	—	君主	君主	君主	＼	
孟獲	大將	96	33	91	43	—	—	—	—	君主	君主
馬騰	君主	95	38	87	81	君主	君主	君主	君主	＼	
張魯	都軍	74	80	73	88	—	君主	君主	君主	君主	君主
孔融	都軍	84	81	37	92	君主	君主	13	15	—	—
李傕	軍師	51	91	20	33	14	＼				
李儒	軍師	66	90	33	81	—	—	—	—	—	37
王允	都軍	51	87	12	72	15	＼				
王朗	都軍	72	87	34	72	—	—	—	3	—	10
王粲	都軍	62	85	30	77	—	—	—	—	13	＼
陳登	都軍	65	86	60	79	10	9	13	＼		
陳珪	都軍	38	89	12	68	9	＼				
陳宮	都軍	52	89	28	56	11	11	—	＼		
陳琳	主簿	84	88	23	76	—	16	14	13	15	9
陳群	軍師	70	94	35	82	—	—	—	12	13	35
郭圖	都軍	78	86	34	78	3	3	7	—	—	—
郭淮	軍師	52	97	63	63	—	13	11	＼		
郭嘉之	都軍	62	90	40	80	—	—	—	—	—	34
諸葛亮	軍師	73	100	72	98	—	—	—	28	36	37
諸葛瑾	軍師	72	90	48	61	—	—	—	22	21	21
諸葛恪	軍師	80	95	63	83	—	—	—	—	—	21
張松	軍師	73	92	50	42	—	36	36	36	＼	

姓名	官階	體力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
張苞	軍師	45	93	58	83	—	—	21	21	╲	
張昭	軍師	63	96	38	82	—	—	21	23	23	23
張魯	軍師	73	97	49	78	—	13	13	13	╲	
張牧	軍師	66	92	45	75	—	15	11	14	╲	
陳宜	軍師	62	89	22	71	30	30	30	—	╲	
陳登	軍師	64	88	20	77	28	28	28	╲		
郭艾	軍師	84	96	88	41	—	—	—	—	—	30
郭圖	參軍	71	87	56	62	—	—	—	—	30	18
程昱	軍師	57	92	46	76	—	6	16	12	—	4
程普	參軍	74	88	78	76	31	22	27	21	21	21
賈詡	軍師	55	95	46	76	15	17	—	15	12	15
田豐	軍師	64	93	70	70	3	3	3	╲		
徐庶	軍師	81	95	76	81	—	—	27	15	8	8
荀彧	軍師	83	97	84	94	—	22	21	21	╲	
龐統	軍師	75	99	76	83	—	—	—	╲		
劉曄	軍師	73	88	54	74	—	15	13	16	13	3
呂蒙	軍師	79	93	78	63	—	—	21	24	22	╲
諸葛瑾	軍師	82	97	91	85	—	—	—	—	—	18
法正	軍師	68	91	54	78	—	—	—	—	36	36
陸遜	軍師	84	96	80	79	—	—	23	25	31	31
楊修	軍師	34	91	12	77	—	—	15	13	╲	
魯肅	軍師	80	95	68	80	—	—	24	21	21	╲
司馬懿	軍師	88	96	74	91	—	—	13	13	11	27
馬謖	軍師	54	93	39	77	—	—	—	—	33	18
趙雲	大將	96	88	99	82	—	2	27	28	33	30
趙統	副將	68	78	87	67	—	—	27	28	35	30
張飛	大將	100	41	99	28	8	10	27	30	37	37
張任	大將	91	79	91	34	37	37	37	37	—	—
張郃	大將	94	71	94	43	4	8	8	16	18	17
張遼	大將	95	88	94	73	—	11	15	15	12	12
張角	副將	94	30	92	42	—	—	—	39	37	35
夏侯惇	大將	94	70	94	79	11	14	16	10	7	╲
夏侯淵	大將	93	67	93	74	11	15	6	16	16	╲
夏侯蘭	副將	86	86	88	58	—	—	6	16	12	16
黃忠	大將	94	68	96	80	—	—	—	31	36	37
黃蓋	大將	92	70	88	73	31	32	22	22	╲	
馬超	大將	99	31	98	84	—	19	19	19	39	39
馬岱	副將	90	65	87	66	—	19	19	19	39	38

武將的忠誠影響你的成敗，你總不希望跑掉帶3000人在戰場上背叛你吧？不過，平凡的武將只要七、八十就夠了，除非你的人望真是傑透了，值得賣命的武將才賣物品，不然賣錢即可。文官喜歡兵書和美女、武官喜歡寶刀、美女、駿馬。（你若是拿到賣張飛兵書，那可真是運氣了！）

3 謀略

謀略100、99和98三者間有很大的差異，所以孔明、龐統一定要找到。尤其是孔明，治理一次加四點哦！還有，龐統用計不成的部隊交給孔明一定沒問題，出兵時每一軍中只要一個文官就夠了，90以下的文官可送去治理土地，除非對手很笨，否則不要派他們上戰場，因爲即使用計成功了效果也不大，75以下的就沒啥用了（除非武力在85以上），就這樣武將間發生地只是浪費指令罷了！

4 戰力、體能

如果雙方的智將實力相當，那麼這兩個值就決定了勝敗（訓練、武裝差沒關係，可以用單挑），不過除了上戰場，這也就沒什麼用了，我覺得90以上和90以下在單挑時差很多，但100好像沒有特別強，

不知道是不是我反應太遲鈍了？

5 訓練、武裝

訓練可以提高你的移動力，但很耗指令；武裝則是方便又便宜，但影響你的行動力。綜合來講，若你只單純的想要守住一個都，那就讓武裝100，訓練比較不用管；若是出兵，則要強加訓練，尤其是對方的山岳、河流很多時。當然，開著都100的話是最好的，有時間的話，別忘了多訓練部隊，多買武器喔！（否則對方不單M時你就玩完了。）

6 魅力

對君主和太守特別重要。身為一個太守，戰力可以不足，IQ可以不高，但魅力一定要愈高愈好，君主亦然。所以你若遇了董卓、呂布等人為君主，那可得耗去許多美女、駿馬才行！

7 年齡

愈老愈容易死，這是必然的，不過三國時代有許多名將都是年紀輕輕就病逝或戰死，如：呂布、郭嘉、孫堅都是這樣，小心這種武將，因為他死後會把部下一起帶走，那你可就得重新徵兵了，勞民傷財喔！

姓名	官階	統力	戰略	戰力	魅力	一	二	三	四	五	六
曹仁	副將	84	69	84	51	11	6	13	15	15	12
曹彰	副將	90	43	91	80	—	—	—	13	13	16
曹丕	參軍	85	87	85	95	—	—	—	13	13	15
曹植	參軍	75	89	22	85	—	—	—	13	13	14
周泰	副將	90	22	87	60	—	22	22	22	21	24
周倉	副軍	91	28	88	31	—	—	27	27	22	＼
周魴	參軍	72	91	33	80	—	—	—	21	25	25
呂布	大將	97	28	100	45	15	君主	＼			
蔡瑁	大將	90	17	94	69	15	＼				
蔡勳	大將	85	69	88	36	38	37	37	36	38	37
文醜	大將	96	35	94	54	3	3	＼			
顏良	大將	95	36	91	48	3	3	＼			
太史慈	大將	91	40	94	68	21	21	21	24	＼	
關羽	大將	99	83	99	90	8	9	27	27	27	＼
許褚	大將	99	25	98	53	—	—	13	13	15	＼
典韋	大將	95	28	91	56	—	15	＼			
徐晃	大將	90	61	91	66	—	—	11	15	13	13
魏延	大將	92	65	94	69	—	—	—	31	36	35
甘寧	大將	92	67	94	70	—	—	—	21	21	29
龐德	大將	95	66	95	47	—	—	10	10	15	＼
郝昭	大將	88	80	86	63	—	—	13	13	16	16
王雙	大將	93	20	93	20	—	—	—	—	—	28
袁紹	副將	82	55	85	89	3	3	3	＼		
張郃	副將	89	43	87	31	37	37	37	35	＼	
文聘	副將	88	51	86	48	30	30	29	15	15	28
李典	副將	88	68	85	44	—	—	—	35	—	32
許攸	參將	71	87	32	67	—	3	4	—	—	—
伊籍	參將	74	87	36	75	—	—	28	—	27	—
蔡配	參將	65	89	80	78	4	4	2	＼		
田豫	參將	75	86	40	56	4	8	8	＼		
潘濬	參將	74	85	31	54	4	4	＼			
盧植	參將	74	84	32	82	23	—	21	21	22	31
糜竺	參將	58	85	22	80	—	24	22	22	33	34
劉巴	參將	83	86	24	73	—	—	—	—	—	38
馬謖	參將	61	88	26	78	—	—	—	37	36	38
向寵	參將	89	74	88	74	—	—	—	—	30	37
費禕	參將	63	87	34	76	—	—	—	—	36	38
劉道榮	副將	85	43	87	31	—	—	—	34	＼	

8 等級

其實等級的高低對於作戰並無影響，可是它影響到帶兵數，所以我才提出來。想想看，同樣花二把寶刀把武將戰力昇到90了，你希望他帶2000人還是2500人呢？所以買賣物品時要把等級也考慮進去才好。

9 物品

將主的物品當然是愈多愈好，每年九月時把進度存下，到十月進寶時若不滿意寶品就關機重開，因為寶品的內容是隨機的。遊戲初期這特別重要，BJL 有一次用此法，結果多收了 2 個美女、3 把寶刀、一匹馬、一本書，差別之大可見一般！至於主盤這玩意兒我很懷疑到底存不存在，我玩了 n 百次了，竟然沒有找到過，若是有大概在15都吧？我猜。

好了，俗曰：「事不過九」（好像記錯了？）所以 BJL 的歌頌心得就到此為止了，不過像這麼好的 GAME 要我不評論它一下實在很難，你就再看一下下吧！

基本上我推崇歌這個GAME的，五軍分立、主地圖的小人、悠揚的音樂，在在表現出製作群的用心，不過有幾點事項若能加強會更好：

1. 作戰地圖若增為12×16，會有張好的效果。
2. 地形圖要簡單清楚較好。
3. 輔助動畫應該可以選擇要不要出現。
4. 難度太低了；難度10和難度1應有天壤之別才對。

話說回來，若看過或玩過英雄之爭的玩家，對作者新手來如此巨大的進步，相信是十分高興也十分滿意的，所以，新手來，請繼續努力，BJL 和所有戰略迷們永遠站在這裡為你加油！

附註：

1：人物資料表中，後六行代表六個不同舞台，實的數字即此人物在此舞台開始時所在州郡，當一橫線的代表在野或還未登上舞台，當一斜線的代表此人已死亡，消失在舞台上了。

2：三國演義系列到此落幕，下期起，除中對將軍德為您介紹如何享受戰略遊戲，希望這四篇的三國演義特稿為您奠定了玩KOEI系列的基礎，再次感謝各位和老闆的支持，拜拜！

銷售排行榜

上期名次	本期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	2	銀河帝國傳	策略
3	3	麻雀學園	博奕
4	5	楚漢之爭	策略
5	4	神州八劍	角色扮演
6	8	決戰佐羅斯	動作
7	7	決戰中國象棋	智育
8	9	佐羅斯万魂	智育
9	NEW	魔獸殺機	角色扮演
10	10	三國志	策略
11	15	立體花式撞球	運動
12	14	F-29雷射戰鬥機	模擬
13	25	馬拉松賽車	動作
14	NEW	中國之心	冒險
15	20	水滸傳	策略
16	16	美女撲克-歐洲版	智育
17	18	快樂泡泡龍	動作
18	24	雙截龍 II	動作
19	13	圍棋	智育
20	22	維京大帝	策略
21	8	幽靈騎士	角色扮演
22	OLD	快打磚塊 II	動作
23	11	蓋世龍王	策略
24	OLD	瓦勒電擊	模擬
25	OLD	機器點警	動作
26	OLD	空中飛鷹	動作
27	21	波斯王子	動作
28	OLD	重金屬坦克	模擬
29	OLD	瘋狂大賽車 II	動作
30	19	銀河飛將	動作模擬

幽·靈·騎·士

第1章 蓋加斯風雲

／林經堯

熱鬧的鼓聲響徹雲霄，火紅的篝火照耀著鴻雅美麗的臉龐。我望著她興奮的臉孔，在這熱烈的慶祝會中，竟湧下淚來。是啊！是該痛快的來一場，畢竟，克來恩這一年來的平靜，金恩卡爾爵士一場雪的變人，及他率領的那一群騎士拯救換來的。儘管如此，面對黑斯王（Lord Soth）日漸強大的力量，我仍不敢卸以輕心。

我召集了我的隊伍，戰士傑姆、流浪漢傑克、魔法師愛羅斯和安妮、精通醫療的牧師安妮，以及我一科南之役立了首功的馬古騎士。這支勢想一年來維持著大地的秩序，然而在邪惡勢力的壓迫下，我到誠除真的在慶祝會後便要開始加強戒備了。

剛說完，天邊突然出現幾許小點，快近一看，原然是一個渾黑騎著死亡之龍（DEATH DRAGON），未信著一群以刺的夜魔前來突襲。原為首的幽靈騎士朝我們衝過來，我提起屠龍槍正準備朝他刺前刺去，突然鴻雅尖叫了起來：

「不要殺他，他是卡爾爵士啊！」

我聽了不禁一愣，果然是卡爾爵士，但怎麼會——

分不防屠龍槍已被他擋走。

將他呼喚一聲，轉眼化成騎光迅速的朝西北方卡爾爵士附近。

「哼！仙靈，我就拿這群有你開刀。」接過珍妮遞上來的長劍，呼嘯一聲便衝進夜魔群中。隊員及騎士們隨即加入戰場，一場血戰於是展開。

夜魔的人數眾多，我們打倒了一些，卻有更多的西賴克魔人包圍我們，情急之下，我只好率領部隊先退回城堡，再作打算。

大伙兒都受了點傷，我便率領隊伍到神殿中療傷。但神殿中傷亡慘重，教士們已經忙不過來了。看到這種情景，魔法師們和牧師安妮便施展了一連串的醫療法術治好了些許人。正當此時，指揮官走了過來。除了感謝我們熱心的協助，更給了我一只保護戒指。

由著疲倦的身軀回到旅館，我們大伙兒都各自閉目養神。我想著想著，以後還有許多艱苦的仗要打……

翌日清晨，我們到了指揮官辦公室去拜訪蓋加斯的指揮官Bertil。一進門，Bertil便迎了上來。他請求我們解救蓋加斯屯墾區，解除目前所遭入的危機。我當然是義不容辭的答應了。Bertil交給我一張派令，並要我選擇任務。我選擇守衛，他便叫我去找他的副官Aya。在偏僻之屋，我到了Aya。她告訴我坐守在井水。隊伍到了井前守衛，不一會兒功夫數人受來偷襲了。

我們輕輕鬆鬆地解決這群西賴克魔人，一名守衛便過來通知任務解除了。我們回到Bertil的辦公室，卻見到指揮官正和另一人在爭吵著什麼，突然他見到我，憤怒的表情即刻浮現：「滾出去，你沒聽見我們在談話嗎？」

我剛忙的要退出去，Bertil卻又把我叫住了。

「喬古，加倫騎士企圖突破重圍，你意下如何呢？」

我考慮了一下，才謹慎的說道：「現在敵前也不是辦法，我也贊成突圍。」

此時，Bertil有有所思的說道：「嗯，我考慮一下！」加倫騎士卻嚷著衝了出去，我跟在後面，Bertil再次的把我叫住，交付我一項任務：原來要我去神殿幫忙處理戰死騎士的屍首。

完全攻略(一)

經到了神殿，一名修道士向他的帕拉丁教士要我們的一堆屍首搬上推車，送到墓園，沿路上，教士談論著卡爾爵士的英勇事蹟，以及卡爾爵士的屍首在發現後不翼而飛的事。我們繼續著卡爾爵士，想起可怒的索斯王，居然當用優秀騎士的屍首，大伙兒都感到一股氣憤和恐怖。

教士們在確認了屍首後，馬上他們舉行悼念儀式，待完了之後，人全部散盡，我們卻站在卡爾爵士墓前，我發覺墓碑有一點傾斜，伸手要把它扶正，不料它卻轟隆一聲倒了下來，露出一條漆黑的通道，剎時，一股冷風自洞後吹來，大伙兒同時轉過頭來。

一隻巨獸的巨狼眼露紅光，喘氣著說：「卡爾爵士曾警告過我要小心你們，但我看也沒什麼嘛！」

傑克輕不起怒火，想起三只青綠巨獸實了過去，轉瞬間，那獸已經消失無蹤，只有狂笑聲在冷冷的空氣中迴盪。我驚覺地回過頭，一群綠蛇自洞中直射而出，我大喊一聲不妙，還是沒來得及逃掉，隊員們都受了傷，此時綠蛇蜂蜂作響，準備再次攻擊，珍妮馬上施出魅蛇術（Charm Snakes）把蛇群控制住，珍妮把蛇群趕入洞內，此時一位帕拉丁教士趕了過來，在這洞口施了個封印，這些綠蛇再也不能做亂了。

再回到指揮官辦公室，發覺Aya和另一個騎士打扮的人站在Berill旁邊。Aya介紹騎士（Sir Thop）給我認識，並要我聽聽他的故事。我們坐了下來，且聽他的遭遇。騎士點了根煙，吐出說道：

「我是誰，高凡蒙，一名光榮退休的玫瑰騎士。我早就知道會發生這種事，我在夢中曾不只一次的看到卡爾爵士復活。」

「哦！你早就知道了。嗯！你還夢見了什麼嗎？」我迫問的問。

「是的，我還夢見了蜘蛛和一片黑暗，其他我就不記得了。不過，我的夢都記錄在這顆夢之石（Sleepstone）中，它可以找到夢幻商人，他可以讓你看看我的夢境。」說完，便交給我一顆圓滑的小石頭。

「我先走了，我還有事，記得去找夢幻商人。」他還也不忘地離開辦公室，而指揮官也告訴我危機已經解除，我可以自由行動了。

在酒店聽到了關於夢幻商人的謠傳，聽說他每年此時都會到卡拉瑪（Kalaman）去住，而他的夢幻商店就在城加德（Tiogaard）。大伙兒找到線索自然非常高興，興高采烈整備武裝要出發到卡拉瑪去。

出發前，偶遇在城牆角邊發現一條繩子，我猜到十分可疑，懷疑有奸細潛進城內。

「不行！我得去告訴指揮官！」

想不到進了辦公室不見指揮官Berill，卻讓我把奸細逮了個正著。哈！原來是個西維克人，二話不說就準備工作，但被湯姆答答答來說道：

「慢著！我不是你們的敵人，我們仙地西拉斯王日益強大的力量才來這裡找尋消滅他的方法。看你們實力了我，我就給保護靈加斯的安全。」

「哦！」我考慮了一下，「那吧！下次別再讓我起到！」他直說謝謝，然後消失在牆邊。

我們再次回到門口，直北用堅定的腳踏五步，然後踏前大步北向卡拉瑪。

第2章 卡拉瑪際會

一路風塵僕僕地，終於到了卡拉瑪（Kalaman）。才進城，一名守衛便迎上來歡迎我們的到來，不但告訴我們旅店的位置，更指引我們到指揮官處，他還要

幽・靈・騎・士

我們告訴他消息給指揮官。這麼親切的守衛，使得大家對卡拉馬生出了喜愛之心。

我看天色已晚，便問隊員們是否先休息。傑克笑著回答：「那還用說！」便拉著麻煩要走向旅店。角落突然衝出一人攔住了我們，要賣我們一分地圖。麻煩掏出錢袋，仔細地數了二十五塊銅幣，「給！拿去吧。」

我接過地圖瞧了一眼，原來是魯飛的地圖（Ruffian），嗯！這地圖留下來日後必定有用。

翌日，我們去見指揮官。到了辦公室，指揮官戴安（Daine）便走了過來打聲招呼，並介紹他的得意助手提姆少校（Major Tems）和亞莉拉（Ariela），她是戴安的妻子兼顧問。我注意到亞莉拉，發現她的美帶有邪氣，但也不以為意。此時，戴安問我有什麼新聞，我就稱的把卡爾騎士的事一五一十的告訴戴安，他聽了卻只是稱讚卡爾騎士的英勇並再問還有何消息。我再透露關於夢幻商人的事，此時，亞莉拉插嘴了。她說：

「夢幻商人嗎？他現在就在城裡呢！就在市集裡邊，他在那兒有一間休息處。」

果然夢幻商人在這兒！我真高興到要拜倒戴安，臨走前他對我說索斯王的勢力越來越大了，他擔心以後要如何對付他日漸強多的爪牙。他並要我未來日後有消息的話，一定通知他，我欣然允諾，便到市集裡找尋夢幻商人。

市集不愧是城中最熱鬧的地方，擠得水洩不通，我們努力地穿過人群，好不容易找到夢幻商人的休息所。我們正準備敲進門口，忽聞一聲站住，所四周的人竟全化成了西蘭克龍人。我們大吃一驚，連忙提起武器應戰。雖然輕鬆地解決了他們，但時間已經被拖延，夢幻商人也被搶走了。我沿著原路的兩側一路搜尋過去，那路人也幫忙著尋覓，好不容易追到了門口，守衛卻走過來說：「對不起，由於我們的疏忽，傑瑟已經逃走了。」

我們氣急敗壞地回到旅店，當我正整裝準備出發之時，一名蒙面女郎送來一張紙條，要我們今晚到市集見面。我看距離16時尚有幾小時，便要隊員們整裝備武器，以免重蹈覆轍。

到了晚上16時，我們等了許久的神秘傑瑟終於出現了。原來是一隻藍龍和一隻紅龍。那紅龍放下夢幻商人，並發出嘶嘶聲響。那夢幻商人走到我面前，詢問關於夢境之事。我拾夢之石交給夢幻商人，突然，那隻巨獸的後又出現了，它怒吼著：「交出夢之石來！」

我擋身護住夢幻商人，並與呼了一聲便又消失無蹤。只剩下一隻西蘭克龍人。我們很快的解決他們，當轉身一看，夢幻商人已經逃得不見人影了。

大伙兒猜想，夢幻商人可能逃回敏加堡去，便到指揮官辦公室要拜別戴安。報果戴安不在，只有亞莉拉在辦公室。她說了一句莫名其妙的話：

「一位長鬍子名叫喜巴，阿斯蒙，如果你見到他可要特別地小心。他可能搶我們，並帶來這裡，他可是索斯王所意的牧師之一，教拜黑暗之后將克西蘭，是非常奸詐的。」

我當然說好。離別亞莉拉後，我們回到旅店，準備往下一個目標敏加堡（Yingaard）而行。

第3章　喜巴・阿斯蒙

到了敏加堡，一進城就有一名婦女告訴我們惡棍的傳說：「這條街是著名的惡巷，騎士們早已學會避開他們了，夢幻商人就住這街上，不過沒人敢招惹他，畢竟人人都希望有個好夢。」

我們走到了夢幻商人的店前

完全攻略(一)

，突然，那狼又出現了，牠現使下屬攻擊我們，打敗牠人後，進入夢幻商店，終於見到了夢幻商人。他問我是否真的想知道海爵士的夢，廢話，我找你找得千辛萬苦不就是為了這個嘛！

夢幻商人要我們進入睡眠，如此我們便可以見到海爵士的夢，我們半信半疑地進入睡眠，回又在同一時間同時醒醒。大家夢境中所見的都一樣，夢中我和許多其他的英雄騎士們同在一個歡樂的慶典上，注意到一個離群的黑袍長鬚人，當試圖接近時，他消失了。

卡爾爵士突然出現在夢中，我發現他四肢都受鐵鏈的束控，而這些鐵鏈束縛在空中一個怪人手中……

突然一切景象都變了，四周一片漆黑，在黑暗中有一絲亮光，我朝著它走去，卻發現黑衣人再現，他的手腳也綁著鐵鏈，不過已經掙斷了。我們跟著他，走過一道道的紅門進入一個房間。長鬚人突然變成一位騎士，並交給我一把華麗的鑰匙，跟著就醒了。

我再次進到商店找夢幻商人，並請求解析夢境。夢幻商人說道：「夢很明顯的，有一名邪惡之人，收集威力強大的武器和戰士。你現在必須做的就是找到鑰匙和按著紅門去找尋這名切斷鐵鏈的人，他將會告訴你全知之鑰的故事。」

我們在城中找到了鑰匙店，一眼就瞧到了鑰匙店的後面是漆成紅色的。沿著後面一路走下去，每開一個紅門就有一個聲音出現，到了最後，突然那個黑袍長鬚人出現了。

他陰沉的說：「你們要找的人已經死了，你們應要找他嗎？你們是信奉青神、中立神或惡神？」

我剛立刻回答青神，他繼續問：「你敢挑戰索斯王嗎？」

此時我立刻回答敢，他瞪了我一眼，搖頭說道：「你很勇敢，但也很愚蠢。」

「我就是喜巴，阿斯蒙，曾是馬傑思牧師。很久以前，索斯王引誘我敬拜黑暗魔神，由於我是他最強的牧師，因此他給我一個極重要的任務：尋找……不！不能告訴你。」

「我找到了，而且使用了它，它卻改變了我。我突然感覺到過去的不智是多麼不值得。所以我把它藏了起來，只交給有能力對抗索斯王的人。」

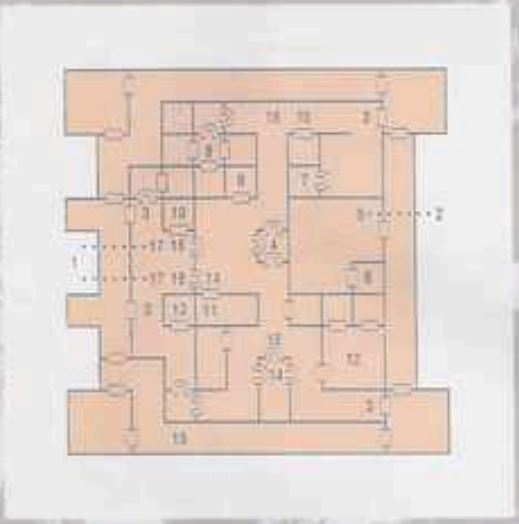
「你想得到我的秘密嗎？去吧！去大牧師塔阻止索斯王的一項陰謀吧！」說完便消失了。

我們回到旅店，準備休息到大牧師塔去，不料居夢使我們無法入眠！我們再次回到夢幻商人處，要與予靈藥以解決居夢的煩惱，夢幻商人卻要我們解決他的問題做為交換。原來夢幻商人也有解不出的惡夢，我們進入他的夢中，除掉令他難過的東西。但此時，那位狼的狼又出現了，牠實在是陰魂不散，當到夢境也追了過來。我們解決了它的煩惱，又有一批新的出來，本想離來，但對那狼實在太痛恨了，大伙又狠狠的幹了一場，打鬥一結束，只見到那狼逐漸的消失，而它的詛咒在空氣中飄盪著。

我們從夢中醒來後，夢幻商人便把藥給我們喝，從此就不再有惡夢了。

幽・靈・騎・士

蓋加斯屯墾區

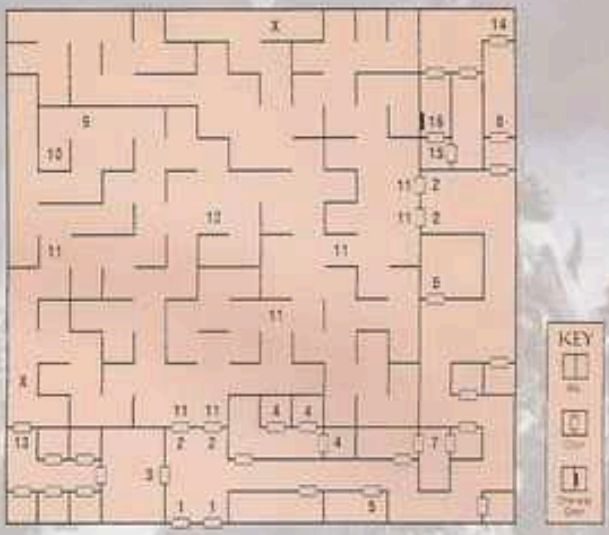


1. 蓋加斯屯墾區大門
2. 指揮官辦公室後門
3. 往上的樓梯
4. 收穫樓梯，可到指揮官辦公室
5. 樓下是出城的後門，樓上則可通往走道
6. 樓上是指揮官所在位置，樓下則是未區的水井之一
7. 手無寸鐵的人，隊伍在此會遭上危險，此處必須有一人
8. 隊伍見敵人或發了大門，隊伍可能必須行此他們來接蓋加斯屯墾區
9. 在門，騎士門在遭遇石解除者受或敵者會阻止隊伍通過
10. 隊伍在此接受解除命令

完全攻略(一)

卡拉瑪城 (KALAMAN)

1. 卡拉瑪城入口
2. 出入市場的閘門，夜晚是關閉的
3. 旅店，這是唯一安全可以休息的地方。在夢幻商人被解決之後，隊伍會在這裡找到單子，要求攻城10時見面
4. 守衛室監獄，隊伍非被逮捕會送到此地來
5. 卡拉瑪的神殿，只有白天才接受治療
6. 大廳，是訓練場，只有白天營業
7. 白天只是一條廊子，到了晚上就是一個紅燈的酒店，隊伍可在這找到有用的訊息和線索
8. 城主辦官的屋子，在這裡可以遇到戴安西莉拉和蒙福少校(Major Tens)，他們給了一個關於喜巴，阿斯雲事情。在夢幻商人逃走之後，西莉拉會派遣隊伍到戴加堡，尋喜巴，阿斯雲被解救後，隊伍找到愛莉拉的耳環並回到這裡交西莉拉
9. 夢幻商人的休息處入口，愛莉拉的手下變成了西維克龍人原來開一場大戰，此時夢幻商人被解禁
10. 隊伍在此遇到迷路，沿著城牆開的路走，沿途會有線索提到路徑
11. 巡邏的守衛
12. 白天是商店，夜晚則是和妓女們交歡之所。遇到時，被怎拉年輕之安斯王的部隊打劫，在打鬥後可得到Scroll
13. 這是夜晚唯一可到市場的路
14. 當戴安西莉拉和愛莉拉年輕之事，她使殺了他，朝士們加入隊伍和西維克龍人打了一場仗，怎莉拉轉化成一條紅龍，隊伍在勝利後得到年輕的黃金幣
15. 喜巴被關的監獄
16. 隊伍在此遇到西維克龍人，在此，隊伍斷成二條，一條向西，一條往北



幽靈騎士完全攻略(一)

敏加堡 (Vingaard Keep)

1.敏加堡的入口
2.惡巷入口
3.商店
4.商店
5.武器店，賣的貴，但有不錯的武器
6.旅店
7.旅店中隊伍可休息之地，雖然安全，但仍逃不過夢幻商人的惡夢
8.酒店
9.訓練場
10.神殿
11.房間，隊伍遇到尋找惡巴，阿斯蒙的獵人雄者
12.數個群惡隊伍在此等候
13.可通到小房間，有空氣，但極容易惡弄
14.西格克龍人陵墓
15.夢幻商人之住所
16.暗巷惡人口
17.暗巷店
18.隊伍找到惡巴，阿斯蒙之地
19.在完成龍爭（Dragon Pit）的任務後，隊伍發現惡巴，阿斯蒙被綁架，並發現亞莉拉的耳環，因而回到卡拉馬城

武道館

武術大賽爭霸戰

／王裕興

這個故事說來話長，自盤古開天闢地，女媧煉石補天以來，經過了數十萬年，一直到一年半前，一向對武術有興趣的筆者，在讀知軟體世界出了一片武道館以後，立刻騎著兩輪機車，飛也似的往電子街的方向行去。

帶了一片回家試機後，兩眼一瞪，雙腿一伸，「的啊！算不是蓋的！」練了幾天功夫後，決定進軍武術大賽，爭奪冠軍的寶座。但是不管如何的努力，總是慘敗在忍者的手下。因主角的攻擊力尚可，但防守力卻太差了，且許多招式等閒不實，比賽時根本派不上用場。既然技不如人，只好等高手的修改囉了。

想不到一等就一年多，卻毫無音訊，想必各位玩家也和筆者有相同的領悟吧！等不到修改篇，只得再動練武功，以奪得武術大賽的冠軍為職志。由於這次是抱著必勝的決心，自然不同凡響，在歷經十二場惡鬥後，終於拿到冠軍。其內心的成就感，若非親身經歷是無法體會的。

現在筆者就帶著各位玩家進入武術大賽了。在比賽時，可選用空手道、劍道、長棍或雙截棍。筆者認為最好用的是長棍，再來為雙截棍、劍道、空手道。在前面幾場較簡單的戰役中，先使用空手道和劍道。又主角的防守能力弱，故以攻擊為主力，正所謂「攻擊是最好的防禦」。然而，只是普通的攻擊還不夠，因為他們精力恢復的速度比你快，記住！要「連續攻擊」。

你第一個對手——Gara，使用空手道，所以你也使用空手道。比賽開始時，先停在原地不動，他一定會跳躍前進，待至適當距離時，用前跳踢攻擊他，即使進入他的身旁，然後以前踢踢連續攻擊，並上踢、中踢、下踢交互攻擊，等他被你打得向後退時，再前跳踢追近，如此反覆攻擊，直到他輸了為止。中途最好不要停留太久，讓他有喘息的機會。如此你便難再取勝。

第二個對手——Eiji，使用劍道，不要因為他拿武器就被嚇到了，其實也是肉搏一個。選用空手道、至於戰術則與上述方法相同。

第三個對手——Jimmy，使用手槍，是個近戰高手，你可別傻到要用空手道跟他打，拿出木劍跟他對決，等他靠近時，連續用雙手中劈的招式將他解決。

第四個對手——Shigeo使用雙截棍；第五個對手——Tei s-od使用長棍。對付他們是採相同的戰術，使用劍道，以雙手中劈作連續攻擊，並切記不要讓他們離你太近，使出木劍後，木劍的末端恰可攻擊到手部的距離為最佳，如果他們過分靠近，就蹲下次擊，打退他們。

第六個對手——Arnie也是使用空手道，你也運用空手道，攻擊方式和攻擊Goro時完全相同。

第七個對手——Hire shi，使用狗鏈，他不會防守，只會攻擊，雖然不怎麼難，但也不怎麼容易，建議用雙截棍對付他，方法與前面大同小異。先停在原地等他靠近後，以連續打擊的招式（三段攻擊）對付他，即可輕鬆過關。

第八位對手——Kiyoki，他的武器是彎刀，雖長遠程攻擊，可使用空手道對付他，只要近他的身，他就沒啥辦法了，攻擊方式仍採用前踢連續攻擊，待他被打退後，趕快再以前跳踢近他的身，千萬不要離他太遠，否則有你苦頭吃的。

第九個對手——Randy，使用雙截棍，要解決他和Shigeo一樣，使用劍道，做手部攻擊。

第十個對手——Ayako，是個忍者，這大概是所有對手中最難纏的一個了，又會射飛鏢，又會忍術遁逃，防守力又佳，想要打敗他，非得有高明的技術和十足的運氣不可。挑選最好用的武器——長棍，如果他射飛鏢時，先用中腰擋掉，但不一定每次都有效。此時要趕快對他施開攻擊，跳展的躍上擊的招式向他進攻，若離他太近，則用後躍上擊跳開，因為他也是近戰的高手。在神的保佑下，筆者順利的打敗了忍者。

接下來的對手是Kazuo，使用長矛。他雖然也不好對付，但跟忍者比較起來要容易的多了。運用長棍和他對決。待他接近時，一直使用前躍上擊攻擊，直到打敗他為止。好不容易打敗了11位敵人，只剩最後一位，心裡不禁高興起來。只要再打敗這一位，就軍的寶座便屬於我了。

最後這位對手可說會實弄玄虛，居然沒有照片，號稱的像伙，待我選擇最拿手的長棍與你決一死戰。進入會場時，看到最後一位對手，卻令筆者大吃一驚，原來——開戰後，才知道他可真不同凡響，攻擊力強，防守力佳，體力的恢復又特別快。

筆者手持長棍，依如法炮製運用前面的技倆對付他時，不但不起作用，反而被打的鼻青臉腫。第二回合，筆者仍然運用長棍，卻小心翼翼的等待時機，但仍禁不起他猛烈的攻擊，又落敗了。第三回合了，也是最後一回合了，若是打不贏，功虧一簣，如何有顏面去面對江東父老呢？帶著失望的心情，挑了雙截棍，準備做死了，沒想到卻順利的將他打敗，筆者喜出望外，等著看結局了。

等一下，好像還沒告訴你們要如何打贏他的，抱歉！變昏頭了，想要打贏他，其實很簡單，運用雙截棍，等在那裡，只要他來靠近，就用連續打擊的招式攻擊他。等他體力約剩1／5時，再近身做連續的攻擊，將他打敗即可。

好了，話已說完，我也要回去好好的欣賞我的獎杯了，有空再敘，Bye！

銀河飛將 II 秘密任務

心得篇 ⊙Lucifer

宇宙紀元2654年，正當Tiger's Claw在Venice星系與Kilrathi交戰之際，地球聯邦軍加強司令部陸續了Deneb星區Goddard殖民地發出的求救信號，並立刻派遣功績赫赫的Tiger's Claw前往支援，可惜就在Tiger's Claw到達的前一刻，Goddard已在Kilrathi艦隊的攻擊時遭到毀滅的命運，憤怒的虎爪隊員們始是在艦長的帶領之下，踏上深入Kilrathi的領空，如入無人之境，隨即更於殲滅了Kilrathi最大的攻擊艦隊之後，從容的返回聯邦，開下了War of Vega（維加戰爭）中，最為傳奇的一段史詩－Operation of Thorla Banner（雖譯如鼓舞旗幟）之中，不說是的可歌可泣！）。

完成了這個任務之後，司令部授與Tiger's Claw護送聯邦使節團前往Antares星區的Firekka星系，以便和當地的「鳥形生物」結為聯盟，一起對抗日漸強大的Kilrathi。由於Firekka星系並不是戰略重地，所以一直都只有少數的零星戰鬥，Tiger's Claw當然對此不放在心上，視之為一個「假期任務」，然而真正的死亡夢魘，才剛開始——

為了避免各位新進的虎爪飛官們被Kilrathi各種各樣的新穎兵器給K的天昏地暗，日月無光，黑七八糟，我們廢話少說，立刻開始介紹Kilrathi的新血。

一、Snakeir：

這是Kilrathi的新式重型航空母艦，比起Fraltki要強一級，大約是和Tiger's Claw同一等級。它的皮比犀牛還要厚，還有八門對空雷射砲：二門在艦首，三門在艦尾兩側和引擎上，最後三門則密集設於艦身中段，形成強大的火網，除此之外，大量的戰鬥機和少量的Khriss擔起了護衛Snakeir的責任，更使其成為不折不扣的空中堡壘。

攻擊它時，切忌由艦身中段橫越，除非你想嚐嚐萬炮穿身的滋味。又，當有機會我方飛行員作正面攻擊時，遭受飛彈的攻擊次數減了，雖然如此，但始終不能証明飛彈是由Snakeir上發射的，不論如何，各位還是小心為上，OK？

二、Khriss：

此乃Kilrathi專為Firekka之役所開發的新兵器，具有令人心寒的強大火力－兩門Neutron gun（高速粒子砲），兩門Mass driver（中子砲），只要挨上兩發，你的護甲就透風了，夠厲害吧！除了攻擊力，其防禦力也十分驚人，即使Raptor火力全開，直接命中兩、三發，它也不當做一回事，最最可怕的是其靈敏性，急迴轉、加速暴走、緊急煞車、反轉旋行，無一不精熟，要想咬死它簡直比登天還難。

如果你駕駛的不是Raptor或Rapier，又不幸遇上了Khriss的話，還是擦擦鼻子，打開你的後燃器，然後逃之夭夭吧！不當你，Khriss實是妖怪！對付這種戰神，你必須不斷的使用後燃器來拉近你們的距離，或使用「側翼攻擊法」，如此可以提高勝算，當然，最重要的是你的臨場反應和飛行經驗，所以說，沒事時還是多練練飛行技巧吧！

三、Dralthi MKII：

是Dralthi的改良型，也就是增強護甲、護盾、加裝高速粒子炮之後的改良版Dralthi。在秘密任務II之中，由於Kilrathi的一般Fralthi向聯邦投誠，所以你的Tiger's Claw上也有此機種，你有許多機會駕駛它執行滲透和偵察的任務，當它是對手時，沒啥好說的，面對面硬幹即可以把它Fire掉了，不過若是由你來駕駛它，那你可算的就在地獄之門徘徊了，它的護甲和薄片卻乾一樣薄，吹口氣就飛了，而且由於其造型特異，使左右兩邊的視野小的離譜，有個大的死角，常看不到側面來的敵機，算是十分的凌厚。最要老命的是這種戰機上竟然連彈射系統都沒有，算的遇上了火麻煩時，就只有訪感烤死在這架「飛行殼餅」中了，好在Dralthi MKII在秘密任務II之中沒有以攻擊為主要任務的，不然即使有一百條命都死不夠呢！

四、Imperial guard：

這可不是機械，他們和你一樣是戰機飛官中的精英份子，不過他們是Kilrathi的精英。多半的Imperial guard在出任務時都會帶一些較肉腳的僕機一起飛，決不會單獨行快，所以你最好先把那些的肉腳們先消滅掉，再回頭來單挑Imperial grard，是得對方以皇取勝，打得你欲哭無淚，當然，若是運好有機會的

話，也可以先把Imperial guard給Fire掉，如此一來剩下的小腳腳就好解決了，懂嗎？

以上就是秘密任務II中Kilrathi新加入的探軍，雖然Tiger's Claw似乎落了下風？那倒沒有，因為虎爪群英又加入了三個新血。

（1）Ekch Colonn：

綽號Jazz，是TCS Austin艦上的第一把交椅，為人還算不錯，不過由於他只參與一些滲透和偵察的任務，所以一直沒有驚人的戰績可言，戰技也不是十分突出，可以知道的是這傢伙還算要有點義氣的，希望在下一次的秘密任務之中，他的性格、能力等各方面能顯露的明顯一點。

（2）Etienne Mont Clair：

綽號Doomsday（末日）要不是Tigers Claw已有個Icemen，他的長相一定會引來一陣羅動。你知道嗎？這傢伙有胸軟弱的了，他老擔心地球聯邦會被Kilrathi打敗，搞得人心惶惶，出戰時又常到處求救兵，算是個無藥可救的傢伙，和他出任務時，一定要叫他保持無線電靜默才行，不然保證你的耳根子沒法清靜。什麼？有危險怎麼辦？安一百個心吧！這傢伙不會別的就是會自保，沒問題的啦！

（3）Maniac：

各位還沒有完成秘密任務II的Players一定在懷疑，這個Maniac不是在Sickbay中休養嗎？提強做什麼？偷偷告訴你，其實在最後的時候（敵離Firekka），他又現出了，而且秘密任務I中精神幾近崩潰的他，在秘密任務II未期有了驚人的改變（所以把它當「新人」來介紹），優越的戰技加上堅定的意志，使之成為你的秘密武器，我給他取名為「火鳳凰」，象徵其再生與不死！

當然，光有優良的隊員還不足以使你獲勝，接下來介紹的戰鬥技巧才是重點：

一、善用輔助瞄準系統

相信各位Tiger's Claw的飛行員們在攻擊大型艦隻時，常常會有打不中的遺憾，更糟的是你的炮火竟然會穿透目標物，真是氣七八糟，經我之流血又流汗的用力測試之後，判定這乃是一種「宇宙海市蜃樓」的現象，你看的目標物由於某些因素並不在你所看到的位置上，中子炮、粒子炮自然也就Kiss不到它了。我的處理方法是先用鎖定式的飛彈來鎖住目標，在把準星移到鎖定框之中，如此一來一定打得中。至於鎖定的方法以IR為最佳，RS為其次。多用此方法來攻擊大型目標物可以為你省下不少的飛彈，可要好好利用，別浪費好技巧喔！

二、側翼攻擊法

對付Jalthi、Grantha、Bkrins 等火力強大怪物時，面對堅硬幹無疑的是一種自殺行為，所以我特別研究這種技巧，讓對方不死也脫層皮！首先，要正對敵機群衝去（別忘了開後燃器），然後鎖定最末一架（不要鎖前面的，不然逼身追擊時，你的屁股就實給敵人了），到了3-4000米左右的距離時，敵機在你座艙視野的邊緣剛準是之間的瞬間，立刻瞄準、開火，接下來敵機不死也去了半條命了，你再轉身追擊，補上幾炮，就成了空戰英雄了！加吧！

三、巧用後燃器

後燃器的使用在作戰時是一種十分重要的技巧，你可以用它來爭取一些時間以回復護盾的強度，可以用它來增加速度，以免被敵人甩掉，也可以有效的縮短你的實貝戰機和敵軍正面衝突的時間，最妙的是在執行某些任務的時候，你可以全程使用後燃器一路從頭衝到尾，遇上敵人就當沒看見，好玩吧！（不過，這種玩法會使你不能執行部分任務）雖然，後燃器是如此妙用無窮，但似乎許多人都不太敢去使用它，因為根據說明書所言，後燃器吃油很兇，更重要的是耗完燃料之後，你只能以50Kps的速度航行。不過，我曾在燃料用盡的情況下，以最高速飛了30000米之遙回到Tiger's Claw上，所以應該是用不著擔心這檔子事了。

說到這兒，秘密任務II的一些新玩意已差不多說完了，接下來介紹一個我覺得比較有意思的任務。

搶救Fralthi Kilrathi的高級軍官—Captain Ralgha。為了某些原因，他決定帶領他的手下和Fralthi艦向地球聯邦投誠，不料在航向聯邦領地的途中，卻被Kilrathi派出的Krant機群截殺（奇怪，不知道是在Play秘密任務II？還是殲殺紅色十月號？算是什麼跟什麼亂七八糟的），你的任務就是擊毀Krant群，讓逃Fralthi航來地球聯邦。

當你飛向Navl的時候，會先有兩架Krant迎面而來，其中有一架還是Imperial guard呢！別理他們，只要打開後燃器直衝過去，你會發現另外三架Krant正在攻擊Captain Ralgha的母艦，這才是你的目標，幹掉這「三隻小雞」之後，再回頭把先前的兩架Krant給K掉，最後，去把對方的母艦Fire掉，你的任務就大功告成了。注意！不要先攻前面兩架，否則等你打完了，去救Fralthi 時，恐怕只能找到一堆廢鐵了！

談了這許許多多，也該告一段落了，不過在那之前先偷偷告訴你故事的結尾。

由於你的不斷干擾，使Kilrathi 毀滅Firekka的計畫無法實行，因而Kilrathi的長官們決定把鳥形生物全部帶走，做為教材之用，你要把Firekka的鳥形生物救出，同時護送Tiger's Claw 回航，這是最後的任務。你知道嗎？在快結束的地方有一個任務是消滅一個駐紮在Vega border 的小型艦隊，如果表現的好，還有可能拿到最高榮譽—國會勳章。

不論如何，這次的秘密任務II真的是不能錯過，因為新兵器的驚人、動畫的美感、故事的曲折，無一不顯示出Origin公司的匠心獨具。也許Vega之役終將結束，也許和平終將來臨，但銀河飛將的傳說，將永遠留在你我的心中！

炸彈小子

過關路線(十二)

/墮落寢室

第101關

說明：

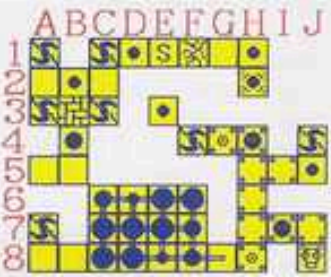
這一關只要算好路線，一路炸過去就可以了。由起點走到E9，邊走邊炸，依序炸掉A3、A5、A7、A9、C9的小炸彈，然後走到G9，依序炸掉I9、I7、I5、I3、I1、G1、G3、G5、G7、G9、E7、E5、C5、C3、E3、E1、C1的炸彈，回到起點A1。

第102關

說明：

把B4的中炸彈往左搬到A4，C4的小炸彈搬到B3，A4的中炸彈向右搬到C4，B3的小炸彈往下搬到B4，爆破B4的小炸彈，如此就可除去E4的地雷，按動C2的開關，C2變成傳送站，被傳送到E4，按動G1的開關，D1的地方出現軌道磚，把C1的大炸彈向右搬至E1，爆破G3的小炸彈，按動J3的開關，J3的地方變成小炸彈，爆破K1的小炸彈。注意不要按動B3的開關，否則.....

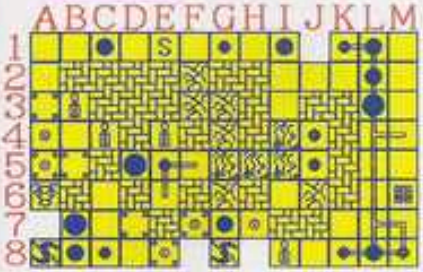
第103關



說明：

走到C1的傳送站，被傳送到B2，再走進A1的傳送站，被傳送到A8，接下來要一連串搬動十幾次炸彈，小心不要搞錯次序了。把F8的中炸彈向右搬到G8，F7的中炸彈向下搬至F8，E7的大炸彈向右搬至F7，D7的大炸彈向右搬至E7，D8的大炸彈向上搬至D7，E8的小炸彈向左搬至D8，F8的中炸彈向左搬至E8，F7的大炸彈向下搬至F8，E7的大炸彈向右搬至F7，D7的大炸彈向右搬至E7，C7的大炸彈向右搬至D7，C8的大炸彈向上搬至C7，D8的小炸彈向左搬至C8，E8的中炸彈向左搬至D8，E7的大炸彈向下搬至E8，D7的大炸彈向右搬至E7，C7的大炸彈向右搬至D7，爆破C8的小炸彈，如此就可除掉E8的地雷，走進A7的傳送站，被傳送到B2，再走到C3的傳送站，被傳送到E2，當E2的變化彈變成中炸彈時，爆破H1的小炸彈，爆破D1的小炸彈，向左走到C1的傳送站，被傳送到B2，再走到A3的傳送站，被傳送到E8，開動J8的藍色爆破車，走進J4的傳送站，被傳送到A5，爆破B4的中炸彈，再爆破J5的小炸彈。

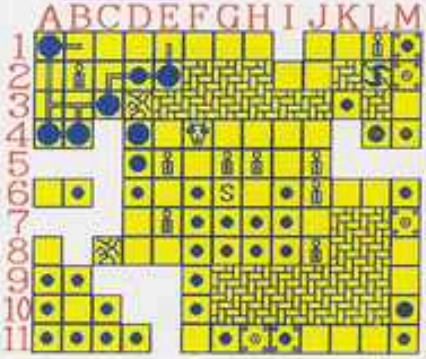
第 104 關



說明：

扳動C4的開關，在C2的地方出現開關，扳動B3的開關，A3的地方變成一般磚及小炸彈，扳動C2的開關，C1的中炸彈變成小炸彈，扳動I8開關，J6的地方變成耐炸磚及小地雷，把M3的小炸彈向上搬到M7，爆破之！把L8的中炸彈向右搬到M8，K8的小炸彈搬到L5，再把M8的中炸彈搬到L6，爆破L5的小炸彈，把L3的大炸彈向下搬至L4，經由I2、I6、J6、J5走到E5，把E5的小炸彈向右搬到F5，扳動E4的開關，E5的地方出現變化彈，把E5的變化彈向下搬到E6，再扳動E4的開關兩次，E5的地方又出現變化彈，當變化彈變成中炸彈時爆破F5的小炸彈，向右逃離，開動A6的藍色爆破車去爆破I1的中炸彈，依序爆破A3、C1的小炸彈，走到G8的傳送站，被傳送到E8，爆破B8的中炸彈，向左逃進A8的傳送站，被傳送到G7，爆破G7的中炸彈，向下逃進G8的傳送站，被傳送到E8。

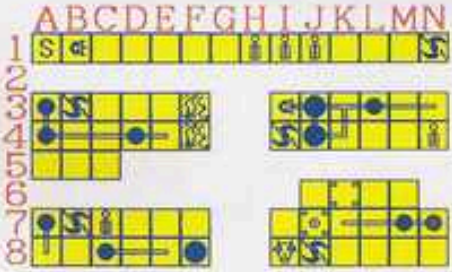
第 105 關



說明：

扳動E5的開關，I3的地方出現易碎磚，扳動B5的開關，B2的地方也出現易碎磚，扳動J5的開關，在K8的地方出現易碎磚，扳動J6的開關，在L8的地方出現易碎磚，依序爆破M6、M11、I11、G11的小炸彈，爆破M1、M4的小炸彈，扳動B2的開關，在B8的地方出現一般磚，啓動F4的紅色爆破車，走到B9爆破小炸彈，依序爆破D6、F6的小炸彈。

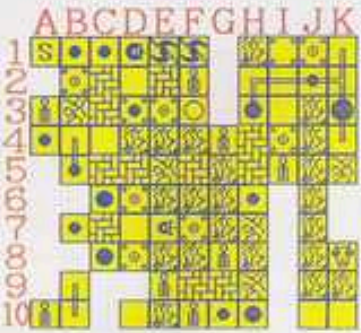
第 106 關



說明：

走至N1的傳送站，被傳送到M4，扳動K4的開關，M6的地方出現小炸彈，把J3的大炸彈搬到K4，I3的小型音控炸彈向右搬至J3，走入I 4的傳送站，被傳送到B1，扳動J1的開關，在M1的地方出現一個傳送站，走進M1的傳送站，被傳送到C3，把D4的中炸彈向左搬到D4，爆破它！向上逃進B3的傳送站，被傳送到B1，扳動B1的開關，在K1的地方出現傳送站，走入K1的傳送站，被傳送到E7，爆破A7的中炸彈，向右方逃進B7的傳送站，被傳送到B1，爆破B1的小型音控炸彈，扳動H1的開關，K1的傳送站消失，再扳動I1的開關，在L1的地方出現傳送站，走到L1的傳送站，被傳送到N8，爆破M6的小炸彈，啓動I8的紅色藍爆破車，走進J8的傳送站，被傳送到L1，扳動H1的開關，在K1的地方又出現傳送站，走到K1的傳送站，被傳送到E7，爆破F8的大炸彈。

第107關



說明：

在A10的地方有個開關，相信你第一次扳動時，找遍了整個地圖，也看不出有何變動，其實這個開關是要把小炸彈搬到B10爆破之後再逃到A10，看似自絕死路，但扳動這開關之後，B10又出現軌道磚，想不到吧！而且，這也是唯一可行方法，另外，在B4有個小迫弋彈，B7的磁磚具軌道磚。

方法：

爆破D3的小炸彈，向上逃走，再走到F2扳動開關，C10的地方會變成易碎磚，走到C1，當大迫弋彈接近時向右離開，除掉大迫弋彈，再扳動F2的開關兩次，C1的地方又變成易碎磚，走到F1的傳送站，被傳送到A1，爆破B1的小炸彈，向右走進E1的傳送站，被傳送到B2，扳動G4的開關，B6的地方出現軌道磚，扳動G8的開關，B8的地方出現軌道磚，把B7的小炸彈向下搬到B10，B5的小炸彈向下搬到B6，爆破之！向上逃走，再扳動G4、G8的開關，B6、B8的地方又出現軌道磚，扳動E9的開關；C10的地方變成耐炸磚及小地雷，爆破E7的小型音控炸彈，爆破B6的小炸彈，再爆破B10的小炸彈，向左逃走，注意！一定要向左逃走，扳動A10的開關，在B10的地方出現軌道磚，爆破G10的小炸彈，扳動F10的開關，在I8的地方出現冰磚，把J2的小炸彈往左搬到I2，K3的大炸彈搬到J2，開動K8的紅色爆破車，走到J2爆破大炸彈。過關！

第108關

※註：

在K2處有小迫弋彈。

方法：

爆破B4的小炸彈，向右經E4到B7，爆破B7的小炸彈，把B4的中型音控炸彈搬到I6，爆破G3的小炸彈，扳動G2的開關，在E2的地方出現小型音控炸彈，依序爆破A1～A5、C5的小炸彈，經過B7～P7，走到N1，爆破N1，爆破N1的小炸彈，走到K1扳動開關，在J2的地方會出現小炸彈，爆破J2的小炸彈，再爆破K4的小炸彈，扳動K4的開關，P3的地方出現中型音控炸彈，扳動L7的開關，J7的地方出現易碎磚，再扳動G2的開關，E2的地方會出現小型音控炸彈，爆破E2的小型音控炸彈，爆破E6的小炸彈，最後剩下的磁磚排成ratt的字樣。

Ultima VI 創世紀6

The False Prophet

超快攻略&攻略補遺

／詹景宏

在軟體世界20、21期所刊的創世紀IV攻略，非常後輩易懂，對一些新手來說一定十分有助益。但你是否覺得要玩到最後須走遍所有的地下城實在太累了？本人所提供的方法，可以讓你很快玩完，載入在遊戲中的第七天就破了。假如各位計算好時間的作息時間，一定能更快。廢話不說，以下就是方法：

（1）法術：要學會解魔法鎖、消除力場、召風術、最好再加學爆炸術或魔法鎖來開Sutek's Castle大門，及心靈移動術來使Sutek's Castle的吊橋放下。如果不學也無妨，還有其他方法可進入Sutek's Castle，只不過較慢，容後再述。

（2）等級：至少4級才能施展改變風向；5級才能施展爆炸術。

（3）準備好Cube、解放八座神殿、來月之石，並準備好熱汽球和透鏡。詳細過程請參閱軟體世界20、21期。

（4）再來就直接到Codex。在講方法之前，先告訴各位原理以後，各位就能像我一樣使用簡單又效率的方法。

細心的玩家會發現，把熱氣球帶在身上使用時，會出現在身旁一格的地方。而若那格上有人，熱汽球就會被擠到另一格。

所以你最少要有6名隊員（小老鼠Sherry不算，因爲牠沒有上述把熱汽球「擠掉」的功能），在Codex的兩個石像鬼守衛前

排成如圖一的形式，然後施改變風向，風向選擇South南風（南風者，由南向北吹之風也），若在Party Mode，讓聖者站在A；若在Solo Mode，讓帶有熱汽球的隊員站在A。

然後使用汽球，你應會發現如圖二，熱汽球出現在兩個守衛間（被你的隊員硬擠的），此時Use熱汽球，你的隊員就爬上熱汽球（有時有些隊員會被擋在外面，但沒關係），隨便按鍵讓風把你往北吹，然後下熱汽球（Use）。此時你就已進入Codex的聖殿了！

再來放Cube、透鏡，請參閱軟體世界20、21期。

看完後，是否發覺比完全攻略要少了許多步驟？不過完全攻略就是要講求「完全」，所以囉嗦些也無妨。何況這個方法是給等不及要看最後結局的玩家用的；說實在的，這樣玩會少了許多與人交談及解謎的樂趣。

以下幾點是對於完全攻略上的一些小錯誤或未提及部分的補充：

1.20期P.72：神殿Honesty和Valor的屬性顛倒，即Honest應

升3點INT，Valor提升3點STR。

2.要到Sutek's Castle，可以從王宮的Sewers到Buccaneer's Cave，再通往Sutek's Castle。而所通往之處就是完全攻略上所說的Sutek's Castle Level 2左邊的「不解路」。而那匹馬是雙面馬，會說話，內容大約是教你判斷往左或右

才能拿到設計圖，不須像完全攻略上說的把牠宰了。何況在創世紀IV的世界中，多殺無辜總不是好事呀！（哪有盡者殘害生靈的道理？）

3.Wisp除了給你Armageddon，還有另一個功用。你在遇到牠時，請陪中說interest。下次再和牠Talk時，假如你身上帶著The Book of Lost Mantras（從Lycaeum圖書館找到），牠會問你是否交易，按Ⓨ。然後牠會問你一個問題，若按Ⓨ，牠會告訴你一個消息；若按Ⓝ，牠會把你每一個隊員身上都裝滿金塊，裝到你隊員的最大負重量為止。把金塊拿去Britain的The Royal Mint，說Exchange，你會發現一下就賺了兩三萬塊。

4.在Yew監獄的西南方有樹妖（Reaper），打完只要離開螢幕（磁碟機會讀取）再折回，若Shamino聽到有聲音，就表示

牠們又出來當你的靶了。如果運氣好，一次可賺兩三百塊；有時還有肉、藥劑等，還有經驗值。對於不想修改的朋友，這是極佳的練功場（而且Reaper是「樹」妖；樹著，不會跑走。被打成Critical了還在那裡給你轟，說有多乘就有多乘）。

5.Charm這個法術很有用。尤其遇上Daemon時，施Charm讓牠們自相殘殺能省下你不少力氣。

以上是一些小小的心得，希望給這編各位（這編？我哈時變成那麼偉大？），使各位玩起來更順手。

圖一

圖二

G: Gargoyle Guardian（石像鬼守衛）

A:Avatar或帶熱汽球的隊員

● : 其他隊員

B: Balloon（熱汽球）

恐龍帝國之旅（二）

/Indiana Jones

太陽傾斜，陰影拖長，它總是如此的懶惰，而此地雖然，卻是愛的地它天再次把我從美夢中拉回現實。

東方的山巒間，才泛起一絲微紅在，我們已收拾了東西，準備出發，離開了Tiaquiquil不一會兒，我們穿過了那天被遮的那個三岔路口，不過這次我們在路旁的樹叢中發現了一個洞口，但沒法不由得想之故，所以我們並沒有理會它。

不論如何，這個洞子一分的人注意，我們在那裡停留數的時候，總有Enlos在一個樣子的造出來的，不知怎的，我突然想起了關于城的傳說，也許——

「Jim，你記得地下城傳說嗎？這個洞子一定可它有什麼關係，」Rafkin說道，其他英雄的是時間。

過了數週，我：「也許這是進入口，我們進去了，」大伙有來自，好奇天，Jim，不問口，「我們下去看看，在那多裡也不知道發生什麼事，」於是乎，我們四人一起入洞中。

一陣白色的濃霧過之後，我們的手身過它外，一個為了一條黑暗入洞的洞穴的洞子，我們踏了一陣之後，大家都感到這是一條很深的黑暗，不過，到底有這麼大的洞穴，我的了這個洞穴的洞穴？

向前傳進的，我們發現的時間了Tolerff，他的在Tolerff「他」來的十年Obsidian Sword 交給我們，他給了我這個三岔路口，不過，我們在Tolerff「他」來的十年Obsidian Sword 交給我們，他給了我這個三岔路口，

來自現代的工具和武器。Kafkis說實驗室在Boral東方的島上，沒有傳送過，我們只好搭便船去。

時間一分一秒過去，大伙出動尋覓起西蒙的，好不容易找到實驗室時，好奇早已高掛在天空了。我們進了地窖兩手（使用Lis的法）。找到了一把史瑞克的20發子彈，Barkin拿了一根鋼棒（Fire Lotion），說可以突製出火來。還拿了一把爆破（Power）。Jiaa找到一支海防劍，我要得意好用的張弩在身上，Triio帶有鏡了，拿了一個滅火器和一台測視機，說是什麼少用的東西。我要留下來做紀念，大伙看此情不妙的，都拿出了一張（以上物品請參看圖）。

在實驗室中經過一番之後，我們實力大增，不過來福槍只有一把，子彈也不多，所以我們打算先製造新武器。走到Tokiio東南方由北數來第二個山洞中的一奇異地物（Kinkirkin對著Curious of Crystal用Fire指令使用，火的一，即在白版可）。再到Jukari，用這個一奇異礦物（Fire將所在寶藏地的地方），然後到奇異地物（對小型Fire）燒成本領，最後把這個一奇異的天然石給（Marker或Uricilla stone）中Fire一下就出火來了。

接下來，我們又到Tokiio的城中「借」了飛龍鞋和指南，然後到Tokiiaal東北方的恐龍洞穴中，找到恐龍（Tar）後之後，把指南Fire在指中就成了引擎，再把的鞋Fire在陶器上（就算身上必備有5倍以上的火藥）就成了子彈鞋（它們可以不穿，以後會有更好的武器，用手槍彈有死的恐龍部分有效數數的，所以要小心地不浪費，再要手就死了有麻煩）。那我們完成了這些手槍彈，又過了好多天了，不過，我們也說服了Jukari的Baxter加入我們的隊伍。

在探究故鄉的途中，我們遇見了Jukari，打死了我們，在不久之後，大山爆發了，由於是在晚上，所以大家都沒有任何防備，現在無法的父親，也就是老酋長，也在那次大災難之中死了，他們說來北方的Baxkur，根本是野獸（這點我可以證明，Baxkur就是17萬年前的恐龍人，連說話不會說！），兩族之間的爭戰連年，我小們和他戰死，好不容易。

在最後的日子，就是我到Jaa的房子，「我們的敵人，每天提心吊膽的生活，現在火山爆

JUKARI VILLAGE

1.Chief's Hut
2.Teleport Place

裏所不曾知，後上大樹裏發現的，就是空洞的火山口。不知我如何死了，連過往時空的時都死了。」我專注的說。

「那穴？什麼穴？」我問道。

「你的精靈的洞穴啊！在我們的故鄉裏在遠火山噴出的石頭長洞之前，我們以在那裡和火山精靈溝通呢！洞穴中還有一塊記載Jukari所有歷史的神聖石碑，而現一切都被留在洞內來不出空了。」說完，我深深的嘆了口氣。

「你幫我和我們的靈溝通了，我想我已經為到Jaxx要給我們的工作了。」

「其實我們並不需要和別族打仗，但你不能這麼輕易的答應他的要求。這樣吧！如果你能把我們神聖的歷史石碑拿回來，我就將埋藏的寶石送給你，如何？」

Jukari自然地隨即說道：「Good，我曾聽說有人在遠離海岸的平原上使用滅火器，使人可以逃生。我想，火山噴出的溫度雖然很高，但我們不妨試試，反正Trisle不是把滅火器帶出來了嗎？不用白不用。」

「沒問題，Juno，我們會幫你取回神聖石碑的，放心吧！」說完，我們便開始上路了。

出了Jukari住處之後不遠就到了火山噴出口，溫度之高，令人難以想像。

我們一邊走，一邊使用滅火器，我想實在是太的開出了一條通道，大伙便沒有白費了。

到穴並不困難，所以我們的平安清的到達穴，並不需要用到火炮。在內也沒有多，我到了盡頭，一面無法的工具敲擊在牆上，還有某人的留言，最讓我們注意的，當然是那個神聖石碑（Tablet）。Jiggy馬手拿了石碑後，由遠處來一道之後，並沒有發現其他特別的事物，於是我們便回Jukari的Juno交差。

JUKARI RITUAL CAVE

1 Locked Hole of Jukari History

2 Crocodile

Juno將原部代表Jukari交出後來的神聖石碑，不禁喜出望外，高興萬分的說道：「我們的平安，一切都沒問題了，Jukari村的快樂了一陣，大伙便與Jukari的朋友一Xaxx道別。

Xaxx說的話的確令人印象深刻，簡直的說，「嗨嗨的基本，沒準的道理，我們現在是千萬人，已有萬能會議說，這是Jukari的傳統，這是Xaxx說。」

最後遇的洞口，一邊出就遇到了第一隻會說話的「人」，一名gryll，他的裝備是中等級的戰士，說著說著一邊拿出打死蟲人的jaxx，一邊說著他的樣子，正好大伙給一大堆剛剛搶奪來的不法武器，於是就給他一下，無後跟他Jaxx學花，他是個好的答應人的管理者！（如於是的Trisle的Jukari有點點人情況，他所說過的中一邊說人的保証。）

再繼內走了沒多遠我們就遇到了Ruaki和蜘蛛一Kraptr。

「我們最大的問題就是在我們附近的這蜘蛛，所有的蜘蛛的網，都是它的食物，這些蜘蛛沒不出食物，所不幸的是Jukari的洞穴就在它們附近，你知道嗎？就看著那人，那天，一個被被蜘蛛吃掉的尸體，是多麼

的場景，當然我們受了無數次的攻擊，可是卻能安然無恙，只有火才能殺死那巨型的蜘蛛王，他中毒的說道：

「我們離開吧！先前，我們可以驅逐你和你的敵人對我巨蜘蛛，」我安慰他（載入File）。

他想了想，說道：「先前我們的孩子Frakk，在上次的攻擊行動中陣亡了，現在你能再帶領我們，並且帶回他的屍骸做真誠儀，我就加入你的隊伍，不過，出發之前你必須帶來火和之類的東西再去，記住！蜘蛛網只怕火，」他最後的說著。

過了數個時間，我們把上次攻擊的結果告訴了巨蜘蛛（Ice）在小樹林上，做了個火把（最好的Tinderbox）及數火種（Brazier），此輕輕（）之後，我們便到在東南方的蜘蛛穴去探查。

一來到，就有一隻跟平常不同的巨蜘蛛擋住我們這的「去路」，牛平最怕蜘蛛的我立刻給了它一

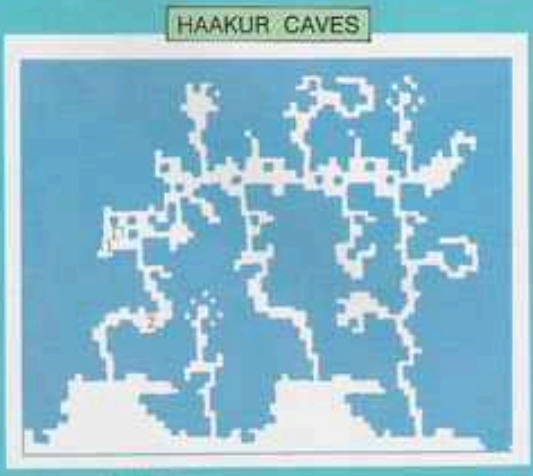
一槍，沒它上西天了，一連將蜘蛛網，一連的蛋，還要一連跟牢，真是有耐心，我們先將東南的蜘蛛穴探查後，然後再帶了一個木箱，一個鋸條機，還有一具屍體！看來有某個現代人先來過了，的狂沒有離開，因為死人是不會平靜的。

接下來我們往北方探索，北邊的空間很大，不過到處都蜘蛛網，在正中央處有一條縫穴的入口，在那四周的地面了人類、矮人和巨蜘蛛的屍體，看來三大種族在此有過一場激烈的戰鬥，結果都被巨蜘蛛獲勝，而且它們築好住了縫穴。

在北方靠角邊的蜘蛛網下，我們找到了Frakk的屍，將它拖進縫穴入口時，我忽然聞起了一陣縫穴的臭氣，於是用火燒掉蜘蛛網，跨下縫穴（Ice穴口的木梯即可，下去前要記為save），沒想到才一下去就遭到強烈的攻擊，我們連忙逃出不得的撤出縫穴，然後一隻隻的蜘蛛都全人毛發豎的蜘蛛巢。（注意！縫穴對以打開後，矮人會隨時出出，所以務必要逃離蜘蛛穴。）

到Haakur之後，我們把屍交給了Grager後，他此喜出狂的答應了我們的要求。

解決了Jukstei和Haakur的



Chief's Fare
Frakk

THE SAVAGE EMPIRE

SPIDER CAVE

1 Krakk's Shield
2 Entrance to Marmoton Cave
3 Bills and bullets
4 More Bullets

知道Trail所在地的機率是一1-sputa 也在北方，看來，北方是我們最好的去處了。

通過傳送他，我們到了Kuraia和Telaru之間的小路邊，再往北走了一段準備探路，我們找到了Pindiro。

Pindiro 被困在Sabis最北邊，依山傍水是了adiri最佳的堡壘，村民們打獵、捕魚、過著豐饒自如的生活，令人好生羨慕，村中還有魔法，傳授可以吃，大師了。Sakra也住在這裡，告訴你Jaia可以讓他加入你的隊伍。

在這個村子中，我見到是領袖 Isara 的公主，她帶領一把的，第一次和她見面的時候，她說，我們在住在北方整個森林的山洞中，他們是一個的蛇！

後來了解到，由於一時不知要到哪裡去找人，便想起新聞的事（Trail）。

聽完了我們的要求，她笑了笑，說道：「不知你多久之前，Pindiro 被在我们許多的侵略者，永無休止的戰爭中以迎接生

的時候，我們就要開始了第一場新的挑戰，由於手上沒有任何有用的資料，所以我們決定先到北方的Pindiro去找Dr. Spectar的助手Frits，希望在他那邊得到一些新的消息，還有，歐洲唯一

NEW PINDIRO VILLAGE

1 Queen's Hut
2 Shaman's Hut
3 Sakra's Hut

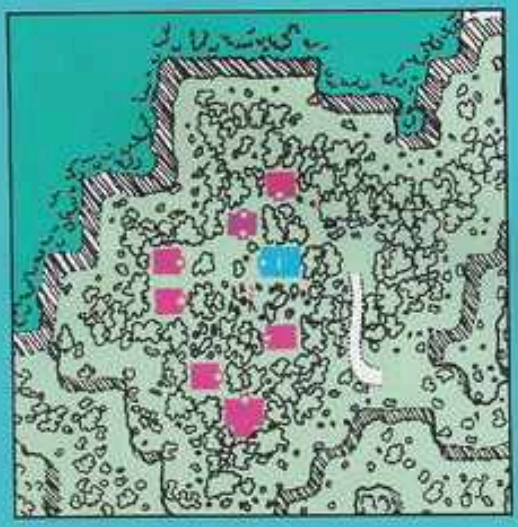
的問題，並製造了一大批土製手榴彈炸，就能可說是開始了第一場新的挑戰，由於手上沒有任何有用的資料，所以我們決定先到北方的Pindiro去找Dr. Spectar的助手Frits，希望在他那邊得到一些新的消息，還有，歐洲唯一

他的一部分，但這是怎麼樣的東西？我不知道，我只知道無數的原子們了，孩子不再數笑，人口無減少，我想，我停止對時間了，我怎么辦呢？」

我的此刻的回答使我呆住了一會兒，畢竟我沒有再做什麼，但我相信他能幫出我的感覺。

於是，不久之前，我和Dr. Spector 正在為我在進行考古的工作，我發現了一塊黑色的光滑的小石塊，於是給他，後天之後，我再去找他時他發現什麼他拿出了一塊石塊，這個「青銅光滑的，

OLD FINDIRO VILLAGE



1.Chief's Hut
2.Mummies Hole

晶體（Crystal Brain）這東，他說他要用他發現的東西這個地球，我說得他做了，於是帶著本晶體和所有的彈藥離開了他。」

「水晶腦是什麼？」我好奇的問了在（鬼人Eric）。

「我不知道，不過他說他能發現它的功用，像光！它是你的了！」說著的便交給我一塊藍色石塊。

「對了，他說你離開Dr. Spector 時帶了他彈藥？」我又問道（Eric）。

他點頭，「我是有一些彈藥，可惜沒有來過他，Dr. Spector 他它沒帶了，你要的話那邊的孩子彈拿去吧！於是我用了著，不過，記著之前別忘了帶我一起走，我等你。」

到了Findiro，我們便在北邊去找尋Frita的蹤跡，費了好大一番工夫，我們才在南海岸的山洞中找到了Frita。

「女巫人，歡迎來到地獄——」他說，「我是Dr. Spector的助手——Frita，現在你們，我和Dr. Spector會站在這裡，可要聽出結果實驗過程中，一隻巨大的蜘蛛把我捕獲了Tadao。

到了這裡沒多久，Dr. Spector 就不再專心於我別來的臨，反而開始研究起那個小石塊，而且還加入了兩個，當他再次出現時，渾身充滿了神奇的光芒，臉中發出瘋狂的神采，讓許了一個次

THE SAVAGE EMPIRE

ORIGIN

Ultima 新手上機篇

／Indiana Jones

嗨！各位好，我是Indi，在London谷地的冒險結束之後不久，我又再次出發了，這次的目的是火星，任務是把一些火星上的名人救回地球，這到底是怎麼回事呢？不要急！下期我們就進入旅程為你解答所有的秘密。至於這期編，題目寫的說明簡了，是給新手看的，其實老手也不妨參考一下，也許會發現一些你從沒注意的東西也不一定喔！

創造完人物之後，選「Run introduction」即可看到精美的動畫和這次旅程的源因近況，你是不是看不太懂呢？不要緊！說明書的前言部份就是這個故事的序章，好好看一下吧！看完之後，便可以進入遊戲了，不過，在開之前Indi先提醒你兩件事：

1. 創造人物的第一題若回答Father，則主角為男性，Mother為女性。
2. 光長的片頭是不能看得很順呢？以後在子目錄下鍵入GAME取代MARTIAN則可以直接進入旅程。

OK，廢話少說，少說廢話，咱們向火星出發吧！

遊戲一開始，你被困在太空艙中，由於降落不當，以致艙門打不開，到中艙和牛仔說need，然後再回答他Yes，就可以得到一支鐵槍（raylar），use鐵槍在艙門上之後，台斯拉會問你問題，回答後再use一次即可出去了，不過，現在還不是出去的時候，你還先從後艙拿一些重要的衣物和可能用得到的工具。

use過住後艙的門即可進入，，裡面有因你木箱裝滿人用鐵釘釘住的，反轉後，use鐵槍在箱子上即可拔去鐵釘了。

艙內有許多東西，到底什麼該帶什麼不該帶？以下為您一一介紹。（參見圖一）。

圖一

首先，當然是找些衣服穿，畢竟光屁股走來走去是不大好的，（容易感冒！）在C處和S處的箱中有足夠的衣褲、手套、鞋子、圍巾、帽子（缺一頂），給你和你的隊友穿戴，記住！要隨時到身上才算有穿，否則穿太多你的活動時間就會長（夜間可否行動端看你穿的衣服和不穿多）。

現在，你是不是穿好衣服了呢？接下來我們該找些防身的武器了，在W處和X處分別放置了槍枝和子彈，Belgian Cankine的用法參考說明書22頁，持有某種槍枝的隊員遊戲時帶著該種子彈才好。

有了衣服和武器就想走了太心急了吧？還得帶些醫藥以備不時之需才好，G處的六分儀，這是鋼、鋁！、J兩處的盒（Lantern），很藥（folded test）、火種盒（tinder box）、大錘子（sledge hammer）、板手（wrench）、鉗子（pliers）和火鉗（tongs），都必要帶走，有不過當然要有儲糧才行，記住，處的can of lamp oil全部帶走吧！L處的種植設備以後會用到，不過不用帶。

最後，A、D兩處的大桶內裝了食物，F處是一大把刀子，B處則是台斯拉的reflectar kit（反射鏡），這些你都用不到，比較值得一提的是D處有一冊書，書內內容不怎樣，不過古人說：「閱書有益」，沒事練練英文也不錯，最重要的是看書不能用Look，而是use，要記好這個方法，以後你會有機會用到的。

現在你可以離開太空艙了，不過Indi在這個問題無法解決，想請各方高手相助。在一次偶然的機會中，Dr. C. L. Blood在和Indi對話之後給了一包復活藥，可以救回死去的隊友，可是Indi後來集齊了幾次，再和他對話卻怎麼也拿不到了，why？

火星之旅

Georges Melies

Sigmund Freud

Nellie Bly

Nikola Tesla

Mark Twain

離開了太空艙之後，即可前往1893年的降落地點—28S，153W，途中你將會遇上你在火星遇到的第一隻怪物—Creeper，Indi建議你最好用Rifle在火老遠的地方攻擊它，效果會很好，另外，你也有可能遇到Plantelope（火星動羊，說明書譯印為Piartelope），而不用費心去攻擊它們，因為根本沒有經驗點數，需要浪費子彈。

並不容易到了1893年的降落地點，你遇到了第一個遇到的「火星上的地球人」—Dibbe，他告訴你有關其他人的事，和四處可用的機的座標—18N 111W；45 121W；25N 121E；36N 163E，另外也遊遍到了南極。

在30S 154W的地方有一本書，除開後use下面的箱子可以發現weed sprayer，把它帶著，在大金船的裝裝艙中，有一把重彈槍（elephant gun）的子彈，在木艙中有幾個已打開的木箱，就在箱子旁Look箱子，可以找到好東西，另外還有一瓶除草劑（weed killer），把它use到剛才找到的weed sprayer中，即可用來對付植物怪，此槍還好用喔！

遊戲進行到這，可以算是告一段落，接下來你要去像另一個任務一樣還動力發機，不過在之前你得先完成許多小任務！下一期，Indi將以表記的方式為你繼續這未完成的旅程，好嗎？

不過在那之前Indi想先把一些新手可能遇到的問題陳述一下，還有一些Indi自己的發現。

1. 到了晚上，氣溫很低，生命力變成白色，此時唯一之道就是use folded tent，如此就可以休息了，這也是火星之旅中唯一恢復生命力的方式。

2. 在山洞中必須用到燈，以免看不清楚而遺失了重要的物品，點燈的方法是use tinder box，或match，後決定燈點燃到燈上，按Enter即可。
3. Oxium的缺乏是十分麻的事，用車遊戲地圖你就可以尋到幾百個 Oxium，在巴爾工McGee的附近，可以找到許多的Oxium，Crude的東西，這是氧化合物原礦，把它丟在地下，用Over ledge hammer去打碎，即可尋到氧化物，在西北方的Syrtis Major Planum的地表迷宮中也有，不過它的Oxium含量是由多而少，由少而多的循環，所以在打破之前save起來，不滿意就重來，如此Oxium就不會不夠了。
4. 如果你喜歡練功的話，下次遇到Creeping Cactus時就使用望遠鏡，然後它就不見了，你再用望遠鏡向原方向一看，保證被藏起來的Creeping Cactus 等到，別擔心！用散彈槍一陣亂射就OK了，另外，還有一種叫gaind Geode的怪物，體積很大還藏在土中，一隻500～1000點經驗，在阿及利平原有一隻，其它地方還有二隻，各位自己找吧！
5. 若有問題歡迎到台北BBS站詢問，我一定盡力為你服務。

好啦！再說下去下期就沒東西寫了，所以就此打住，拜拜！

注意：火星之旅中，未取得任務執行權就先執行任務將會使命的任務不被承認，也就是說你必須從頭玩起了。

火星之旅

中国之心 完全攻略(一)

独家出击 私报世界讯

空戰英雄傑克·馬斯特（Jack Masters）勇救百萬富翁羅梅士（Lomax）愛女的事蹟是今年各報的頭條新聞。經過本社記者兩星期來鍥而不捨的追蹤，終於在地中海邊的某一度假勝地採訪到傑克。他身旁的女伴經過查證，竟然是新聞中的女主角——凱蒂·羅梅士（Kate Lomax）。由於記者和她們相談甚歡，很榮幸獲得了獨家採訪的權利，以下便是我們的精采報導。

/Lotus

記者：

馬斯特先生，您深入中國內陸解救羅梅士小姐的消息震驚了新聞界，大家都急欲知曉您的冒險歷程，能不能可以讓你現身說法……

香港尋友

馬斯特（以下簡稱 Lucky）：

我的朋友都叫我「Lucky」，你也可以這樣叫，就實在的，雖然Kate即將嫁給我，我還是不喜歡我的岳父大人（羅梅士小姐稱了他一聲），我原本經營一家空運公司，羅梅士先生卻被中收購了我所有的飛機，打算整垮我。這時Kate被成都軍閥劫擄去的消息傳來，羅梅士情急之下和我相法三章，只要我能救出Kate，不但能挽救公司，還能獲得豐厚的賞金。我別無選擇，只好單槍匹馬出動了……

（此時不知從何處來一個神秘的東方人，插入Lucky的談話）

東方人：

Lucky！你忘了還有我。

Lucky：

啊！記者先生，這位是和我一起營救Kate的中國忍者秦會（Zhan Chi），說起我們第一次會面的情形，實在是不打不相識。我早就耳聞Chi的大名，因此一接受羅梅士的任務，就想找他一起行動。我雖說Chi經常出現在香港街頭的一家酒館，店主老何剛好是我的朋友，於是我向老何打聽Chi的下落（金錢也車至

市區，走進右手第一家店，向左走，和裡保談話，對話選 2、1、1、1），注意到不管我怎麼發問利誘，老何就是不肯說。

Chi ：

哈！我當時就在旁邊，怎麼敢說！

Lucky ：

這真我火冒三丈之際，一個腦滿腸肥的傢伙過來打斷我的話，一言不合，我忍不住一拳過去，幫幫！不好意思，才發現那傢伙就是 Chi 也救的（Talk to Goon，選擇 1、2），我趕快

道歉，並告訴此行的任務是救出 Kate，希望他能助我一臂之力，沒想到 Chi 竟然一口答應，到船搭飛機（對話選擇 1、2、3）。你想想看：不搭飛機要花多少天才能到達，那時20萬的賞金早就被扣光了。

（Chi 露出不好意思的笑容）

CHINA HEART OF

Lucky ：

不管我怎麼勸說，Chi 就是寬厚不了他的飛行恐懼症，但奏之餘我毛出酒館，忽然一張紙向我飛來，差點打到我的臉，撿起一看，原來是我自己空運公司的傳單，上面畫著一台小飛機。我靈機一動，走出酒館，把傳單折成紙飛機，然後按物理不通的物理常識向 Chi 解釋飛機的道理，竭力說明飛機的安全性。

Chi 次煩被我的胡說八道弄得暈頭轉向，終於答應乘坐飛機（在酒館門外會飛來一張傳單，撿起來，按滑鼠右鍵，把傳單移到人物的肖像上，傳單會變成紙飛機，再把紙飛機移回物品欄。走回酒館，把紙飛機交給 Chi 即可）。

走出酒館，Chi 認為此行無多危險，必須隨身攜帶一些東物，就建議我到廟宇中東繞去看看。一進門，就看到一個老太婆（Chi 咳嗽了一聲），一看一老太太坐在櫃台，和她說話，她都不理，我以為她不懂英文，就讓 Chi 和她去說。他們嘰嘰咕咕說了半天，老太太才肯跟我交談，她的

英文說得很流利，原來剛才都在裝聾！（先使 Lucky 和老太太交談，再換 Chi 和她說，再換 Lucky 和她說）

Chi ：

其實老太太是個好人，只是她比較刁蠻。我先用中文向她介紹 Lucky，說了一大堆好話，結果 Lucky 卻粗魯地打斷我們的談話，讓我丟臉極了。

Lucky ：

這不能怪我，我又不懂你們說的中國話！簡而言之，那個老太太要我們到西面去採集海鳥的

實便做我藥材，我們只好照做（到現在，在鼠鳥身上使用 Chi 所傳的乾梅子（prune），等到鼠鳥就附在梅子上掉落，讓 Lucky 去拾起）。到到中藥店，鼠鳥就放在長長大大的研缽裡，熱烈地製造出一股藥水，老實說，我當時真的很懷疑這種藥的功效。

接著長大夫拿出一本舊護照來交給我，真想不到他也暗中做一些黑市交易，護照上的相片和我全然不像，不過看在 Chi 的面子上，我就勉強接受了。此外長大夫神秘兮兮地給我一張地圖，上面畫了通人專利設所的秘密通道，這地圖顯然繪製於好幾年前，不管是真是假，有總比沒有好。（和長大夫談話，把鼠鳥放入研缽中，拿取藥包，拿取護照，讓蹲坐，拿取地圖）

一切就緒，我和 Chi 前往高海上的辦公室，那位先生一看嚇出來，要不是為了二千萬，那哼的不是真了來歷的 Kate，我真是不願接下這個任務。

帶著一肚子氣到了機場，卻發現我的飛機旁站著一個海關官

員，堅持要檢查我的身份證明，我是一點辦法沒有讓他來檢查出問題，但是想到護照上的相片和我全無相同之處，只好眼睜睜看在航空

界多年的「經驗」，靠一張厚臉皮和口才騙了過去（詳話選擇 2）。

好不容易飛機，坐上駕駛台，我才算鬆了一口氣，行動總算開始了。

Chi ：

你鬆了一口氣，我卻開始緊張，這是我第一次坐飛機呀。

Lucky ：

但是你得承認的我的飛行技術不錯吧！哈哈！

成都救美

Lucky ：

抵達成都後，跟著 Chi 對當

地地形的熟悉，我安全地把飛機降落到成都城外一處偏僻的機場。

記者：

難說專利在成都內外都有重兵防守，你們能順利進入成都城的呢？

Lucky ：

降落之後，我們在飛機內拿到了一些工具（鉗子、繩索和鐵條），走下飛機，我們打開長大夫贈送的秘圖仔細研究，才發現所謂秘道就是城堡左側的下水道（註二）。想到下水道裡的臭味和髒臭，我們的臉都綠了。

Chi ：

是啊！幸好這時田禮走來一個農夫，我和他開玩笑，用著

模糊到一張農民，再來了田邊的一，看看能否騙過城門守衛的問題（和農人說話，選擇 1、1、1），讓 Chi 穿上農民，由 Chi 用鐵鍬當作田邊的手，到成都城。

到了城門後，我們才知專利軍隊的警備森嚴不容置疑的，每一個進城的人都會被仔細盤問，我和 Lucky 商量好了，由我扮成農民的樣子，先偷渡城內，再想法子讓 Lucky 進來（讓 Chi 留在城外）。

一進城，我的牛就被一個兇悍的軍人牽走，看來我沒有理由在城裡亂逛了。不過你知道，忍者都懂得利用各種事物來偽裝，我把農夫的衣服脫下，換上忍者的頭罩（Ninja's veil），這下別人可就沒法看到我啦！

在把 Lucky 弄進來之前，我決定先探探看看，城門旁有一間門房，裡面空無一人，還上掛了一把鑰匙，也不知是做什麼用的，我順手將它帶走。弗利所住的宮殿裡裝潢頗會美感，位居其中的中心，由於我身有隱身術，可以在其中穿梭自如。

弗利當時正和他的左右手唐大鼎子（Tong）在王室（throne room）密談，我偷聽他們談話，原來他們已經獲知 Lucky 前來營救的消息，打算用坦克車來對付。弗利還賣了一個兜圈的點子，不過中看不中用，我在旁邊站了老半天都沒被他發覺。

接著我在宮殿裡搜索了一番，弄清楚宮殿內外的地形（圖一）。宮殿的廚房裡賣了隻烤火，我想要藉找來的酒放在牠的碗裡，結果這隻狗醉倒在地，哈哈哈！

Kate 被關在宮殿的大廳，身旁有兩條劇毒的蛇，一受驚嚇就會咬人，我沒法子救出 Kate，只好先想辦法把 Lucky 弄進城來再說，我在城牆邊找到一個偏僻的

（圖一）
成都地圖

角落，把繩鉤用出窗外，把守在窗外的 Lucky 拉進來。

Lucky ：

Chi 對我解說了宮殿的地形，因爲我不能離形，於是我們商量了一條計策出逃宮去， Chi 說這條計策叫……

Chi ：

放火打劫！

Lucky ：

對！我們先到餐廳，把油倒滿側，製造一個小小的火災，火警把守衛都引到餐廳，我們就能經過廚房和廚師的臥室，安全地逃走了啦！

一到大廳，我馬上把門閂拉起，然後拔出槍枝對準蛇頭，施展百發百中的槍法，然後一切 OK ……

Kate ：

別吹牛！你的槍法很好，也不能同時殺死兩條蛇。結果是 Lucky 殺了一條蛇，另一條卻被中我。

Lucky ：

總之，我照著 Kate 從大廳後面的陽台逃走，由 Chi 斷後。我

解開陽台窗簾上的繩子，綁在欄杆上，然後拉住繩子一躍而下，成功落地。

這時被捉的百姓嚇得家家緊閉門戶，我們無處可逃，結果驚動警察到停放坦克的地方，跳進一輛坦克。

記者 ：

你會開坦克？

Lucky ：

當然！沒開過，不過那時已由八方傳來包抄的腳步聲，也管不了那麼多了。 Chi 連忙把從門房得來的鑰匙，結果居然一試就成（把鑰匙插入鑰匙孔，轉動鑰匙，再按下按鈕，如果沒有鑰匙，也可以用鐵絲把鑰匙盒撬開，再把盒內的電線連接起來）。

記者 ：

太興奮了！

Lucky ：

更興奮的是後來，我發動了坦克，衝破城牆，剛剛開進了三輛坦克在時期的山路上前後包來

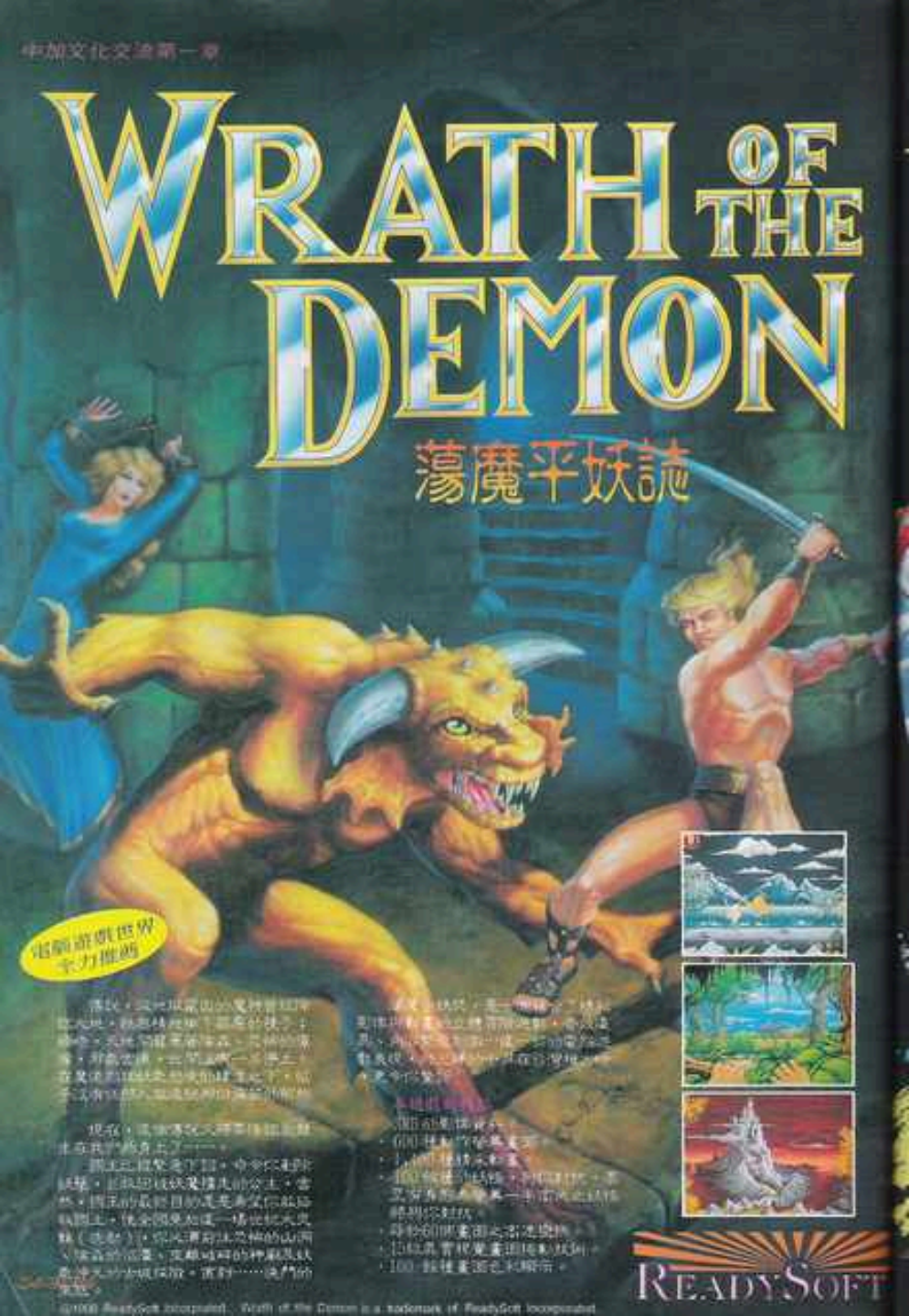
我們，但幸的是我的軍隊也沒什麼駕駛坦克的經驗，我駕著坦克向山下衝去， Chi 負責發炮，解決了前面擋路的坦克，也用炮彈轟毀了兩輛。（以全速前進，轉彎時要減速，等前面擋路的坦克發炮後，立即把炮管對準它轟，後面追趕的可不去理它）

註

進入城堡的另一種方法：到城堡左側，等城牆上的守衛走過後用鐵絲打開了水道入口，利用打火機照明，向前走，在第三個畫面左邊走邊的起木樓，再向前走兩個畫面，由 Chi 用用木樓架在上方到口即可至郭利宮殿的廚房。

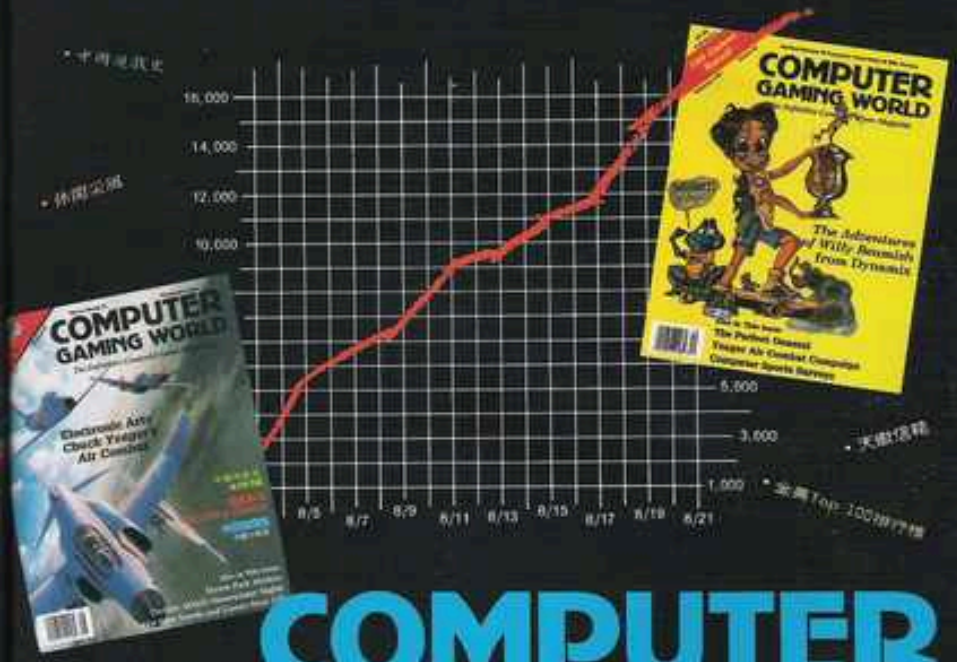
WRATH OF THE DEMON

蕩魔平妖誌



©1990 ReadySoft Incorporated. Wrath of the Demon is a trademark of ReadySoft Incorporated.

再創台灣奇跡



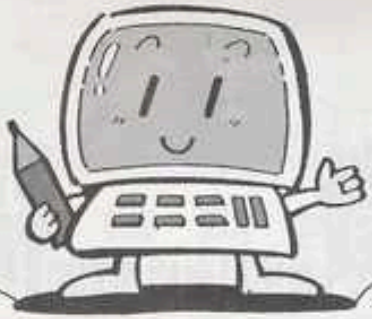
COMPUTER GAMING WORLD

僅向港台15,000名讀者致敬

全彩印刷
只售NT 90
HK 25
超值享受

電腦遊戲世界中文版，自八月5日出版以來，立即受到全球電腦遊戲專家與玩家的認定及好評，以數在極短的時間呈現內，屢次再版，其銷售量就突破15,000份大關，對下全國休閒軟體維護對於號稱各份數最高的紀錄，也為國人一直在搜索的休閒軟體當開創出另一發新機！雖然有了這麼一份輝煌的成績，我們並未引以為滿，反而更加珍惜每次的製作機會，以求自我的突破，我們期望各界維繫給予CGW如許熱烈的鼓勵，共同為國人休閒軟體貢獻一份力量。

楚漢文學
1991
軟體世界
國際軟體展
家GAME隆重登場
金磁片得獎作品
國人自製軟體
還有你意想不到的秘密武器
家GAME雲集你絕對不可錯過！
1991國際資訊軟體展
將於10月18至22日
於台北松山外貿館展出
軟體世界就在餐飲區正對面
您找到了沒？
魔鬼
麻雀學園



服務課有話說

由於郵局作業延誤，使得
訂戶收書時間延後，敬請體諒！

一、訂閱辦法

○方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
○訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元
○請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
○國外訂戶請直接與服務課聯絡 (07)384-1505。

二、訂戶收書事項

○訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
○未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

○請先來信詢問是否有存書，或電 (07)384-1505。
○請直接至郵局劃撥（帳號：40423740，戶名：謝明奇），第1期到第19期每本50元（含回郵），第20期以後每本80元（含回郵）。
○試刊號、第1、2、3、4、7、12、24期已無存書。

四、郵購軟體世界過刊

○第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

○以信件方式寄到：高雄市郵政信箱28之34號信箱。
○請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
○必須附上足額郵票（至少5元），否則恕不受理。
○請勿寫在意見調查表上，以免辨識或統計處理。

六、磁片寄回維修

○必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
○一律以劃撥方式付費（切勿以郵票代替），帳號：40423740，戶名：謝明奇。
○請必附上真實姓名，否則無法以掛號寄回。
○請自行用硬盒包裝妥當，與若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

○凡軟體世界產品均可。
○請註名：購買產品名稱，詳細收件人姓名、地址、電話。
○以現金袋方式寄至：高雄市郵政信箱28－34號服務課收，或到郵局劃撥（帳號：40423740，戶名：謝明奇）。

八、BBS站

○軟體世界高雄BBS站專線：(07)384-8901，　臺北BBS站專線：(02)321-4137，22小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

○遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

○百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含軟體版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小絕技。

○紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

○補習街：將各期遊戲的破紀錄補習。

○電玩地路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明真實姓名）。

○華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明真實姓名）。

○ PC 地帶：關於 PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

○邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

○英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

○務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

○惠寄稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

○文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦輸出列印亦可，但請橫行列印。

○所用圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用紅黑色筆字筆；印表機輸出者，黑色要濃。地圖請畫在方格紙上。

○請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲畫面寄來。

○程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 單位程式每行請勿超過60個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

○漫畫稿：

(1) 請用鉛筆或黑色鋼筆字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求整明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

○單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

○有任何撰寫計劃可先來信洽詢（請附回郵）。

○本刊對採用的稿件有刪改權。

○作品經發表後，版權歸本刊所有。

○為免郵寄失誤，請自行影印留底。

○稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列大象：

醫生出線狂II機刀心得	魔戒少年攻略
浩劫錄生攻略	星際密探攻略
名流高爾夫技巧篇	沙漠之蠍攻略
加州運動會II技巧篇	挑戰極速心得

更正啓事

在軟體世界遊戲第小期魔戒少年修改篇中，漏編修改檔名DATA1（或DATA2）即以，另外神州八卦中之黃林神殿位置在（60，66），對各位讀者深感抱歉。

產品目錄

■遊戲名稱前有*表支援魔音音效卡　資：資訊版　珍：珍藏版　H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

運　動

遊戲名稱	編號	價格	編號/模式/備	註
大牛仔子	資13	80	HC	
賽車野狼	資14	80	HCE	
野馬歡騎	資15	80	HC	
公牛運動賽	資27	80	HCE	
野馬神槍	資73	80	HC	
滑雪運動(上下)	資80	300	HCEV	
超級賽車	資82	80	HCE	
飛碟大賽	資98	80	HCE	
氣球工廠	資102	150	HCE	
海神冰山賽	資104	150	HCE	
*賽馬球手	資123	150	HCE	
古堡烏鴉火	資124	80	HCE	
賽車劇球大賽	資189	180	HCVE	同步 USA 系
紅犬賽馬遊戲機	資193	80	HCEV	
*電腦足球賽	資197	150	HCE	
1000 公尺自由式泳賽	資209	150	HCE	
USA 橄欖球聯盟大決戰賽	資223	150	HCE	
小熊在大城市	資229	80	HCE	
N B A 大賽	資230	150	V	只適用 USA
公牛運動賽 II	資243	150	HCEV	只適用 USA
賽車挑戰 II	資249	150	EV	只適用 EGA/VGA
*賽馬野球 II	資256	150	HCE	
*滑雪賽 II	資256	150	HCE	
乳酪球賽	資104	300	V	適用 AT 以上機種

策　略

遊戲名稱	編號	價格	編號/模式/備	註
出擊蛇計劃	資66	80	HC	
銀河帝國大商戰	資71	80	HCE	
分兵之野戰(上下)	資77	150	HE	
三國志(上下V)	資78	200	HE	
電子賽馬	資135	150	HC	
北斗	資194	150	HCE	
特戰巨人	資205	150	HCEV	
行星米日戰記	資219	150	HCE	只適用硬碟
銀河帝國的崩解與沉沒	資226	150	HCE	
*雙魚之夢	資233	150	HCV	
三國志戰記	資245	150	HCEV	只適用 AT
孫臏演義	資29	180	HCE	
大步	資32	230	HCE	
民族大夢	資51	250	EV	只適用 EGA/VGA
月世之夢	資64	180	HCE	
鐵路大亨	資87	250	HCEV	
全球貿易戰	資88	280	E	只適用 EGA/VGA
三國志傳說	資90	300	HE	只適用 AT
銀河帝國基地	資103	300	HEV	
銀河帝國基地	資110	180	HCE	

角色扮演

遊戲名稱	編號	價格	編號/模式/備	註
古堡傳奇	資30	150	HC	
神劍之傳說	資43	80	HC	
七龍珠	資56	80	HC	
鬼門關	資65	150	HC	
海賊王(上下)	資95	250	HCEV	
外星商人 II	資105	150	HCE	
魔鬼戰士	資106	150	HCE	
遠古宇宙戰記	資108	150	HCEV	
*三國之傳奇	資113	80	HCEV	
銀河英雄傳	資166	150	HCE	
神竹戰鬼	資226	150	HCEV	
古堡奇龍	資244	150	EV	只適用 EGA/VGA
人魚之魔	資7	180	HCE	
天使之戰	資9	230	HCE	
魔法門 II	資17	230	HCE	
王之魔	資18	230	HCE	
白色修行者	資20	230	HCE	
銀河英雄	資27	180	HCE	
三國志傳奇	資47	230	HCE	
三國志記 II	資44	300	HCEV	
武士傳說	資45	300	HCE	
銀河之源之謎	資56	300	HCE	
天龍之戰	資68	300	HCE	
神劍傳說 II	資74	250	HCEV	
三國英雄傳	資81	250	EV	只適用 EGA/VGA
神州八卦	資90	250	HHEV	只適用 AT
魔武士 II	資97	300	HCEV	
三國傳說 I	資101	180	HCE	
天使之夢	資105	200	EV	只適用 AT 以上機種
神劍奇兵	資106	230	HCEV	
三國英雄傳	資109	300	HCEV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	價格	編號/模式/備	註
時空大戰	資117	80	HCE	
銀球賽	資123	150	HCE	
雙打手	資134	150	HCE	
伊蘇	資135	150	HCEV	
雙打金剛	資161	150	HCE	
銀河戰鬥方舟	資175	150	HCE	
白蛇傳奇	資25	230	HCE	
飛行者	資31	230	HCEV	
雙鼎英雄傳	資48	300	E	只適用 AT
銀蛇打蛙	資84	230	HCEV	

動　作

金剛人	編號	價錢	電子遊戲機		
機動戰士	第65	150	HC		
[illegible]	第67	150	HC		
[illegible]	第70	150	HCE		
[illegible]	第72	150	HCE		
[illegible]	第73	150	HCE		
[illegible]	第74	150	HCE		
[illegible]	第75	150	HCE		
[illegible]	第76	150	HCE		
[illegible]	第77	150	HCE		
[illegible]	第78	150	HCE		
[illegible]	第79	150	HCE		
[illegible]	第80	150	HCE		
[illegible]	第81	150	HCE		
[illegible]	第82	150	HCE		
[illegible]	第83	150	HCE		
[illegible]	第84	150	HCE		
[illegible]	第85	150	HCE		
[illegible]	第86	150	HCE		
[illegible]	第87	150	HCE		
[illegible]	第88	150	HCE		
[illegible]	第89	150	HCE		
[illegible]	第90	150	HCE		
[illegible]	第91	150	HCE		
[illegible]	第92	150	HCE		
[illegible]	第93	150	HCE		
[illegible]	第94	150	HCE		
[illegible]	第95	150	HCE		
[illegible]	第96	150	HCE		
[illegible]	第97	150	HCE		
[illegible]	第98	150	HCE		
[illegible]	第99	150	HCE		
[illegible]	第100	150	HCE		
[illegible]	第101	150	HCE		
[illegible]	第102	150	HCE		
[illegible]	第103	150	HCE		
[illegible]	第104	150	HCE		
[illegible]	第105	150	HCE		
[illegible]	第106	150	HCE		
[illegible]	第107	150	HCE		
[illegible]	第108	150	HCE		
[illegible]	第109	150	HCE		
[illegible]	第110	150	HCE		
[illegible]	第111	150	HCE		
[illegible]	第112	150	HCE		
[illegible]	第113	150	HCE		
[illegible]	第114	150	HCE		
[illegible]	第115	150	HCE		
[illegible]	第116	150	HCE		
[illegible]	第117	150	HCE		
[illegible]	第118	150	HCE		
[illegible]	第119	150	HCE		
[illegible]	第120	150	HCE		
[illegible]	第121	150	HCE		
[illegible]	第122	150	HCE		
[illegible]	第123	150	HCE		
[illegible]	第124	150	HCE		
[illegible]	第125	150	HCE		
[illegible]	第126	150	HCE		
[illegible]	第127	150	HCE		
[illegible]	第128	150	HCE		
[illegible]	第129	150	HCE		
[illegible]	第130	150	HCE		
[illegible]	第131	150	HCEV		
[illegible]	第132	150	HCEV		
[illegible]	第133	150	HCE		
[illegible]	第134	150	HCE		
[illegible]	第135	150	HCE		
[illegible]	第136	150	HCE		
[illegible]	第137	150	HCE		
[illegible]	第138	150	HCE		
[illegible]	第139	150	HCE		
[illegible]	第140	150	HCE		
[illegible]	第141	150	HCE		
[illegible]	第142	150	HCE		
[illegible]	第143	150	HCE		
[illegible]	第144	150	HCE		
[illegible]	第145	150	HCE		
[illegible]	第146	150	HCE		
[illegible]	第147	150	HCE		
[illegible]	第148	150	HCEV		
[illegible]	第149	150	HCE		
[illegible]	第150	150	HCEV		
[illegible]	第151	150	HCE		
[illegible]	第152	150	HCEV		
[illegible]	第153	150	HCE		
[illegible]	第154	150	HCEV		
[illegible]	第155	150	HCEV		
[illegible]	第156	150	HCE		
[illegible]	第157	150	HCE		
[illegible]	第158	150	HCEV		
[illegible]	第159	150	HCEV		
[illegible]	第160	150	HCEV		
[illegible]	第161	150	HCEV		
[illegible]	第162	150	HCEV		
[illegible]	第163	150	HCEV		
[illegible]	第164	150	HCEV		
[illegible]	第165	150	HCEV		
[illegible]	第166	150	HCEV		
[illegible]	第167	150	HCE		
[illegible]	第168	150	HCE		
[illegible]	第169	150	HCE		
[illegible]	第170	150	HCE		
[illegible]	第171	150	HCE		
[illegible]	第172	150	HCE		
[illegible]	第173	150	HCE		
[illegible]	第174	150	HCE		
[illegible]	第175	150	HCE		
[illegible]	第176	150	HCEV		
[illegible]	第177	150	HCEV		
[illegible]	第178	150	HCEV		
[illegible]	第179	150	HCEV		
[illegible]	第180	150	HCEV		
[illegible]	第181	150	HCEV		
[illegible]	第182	150	HCEV		
[illegible]	第183	150	HCEV		
[illegible]	第184	150	HCEV		
[illegible]	第185	150	HCEV		
[illegible]	第186	150	HCEV		
[illegible]	第187	150	HCEV		
[illegible]	第188	150	HCEV		
[illegible]	第189	150	HCEV		
[illegible]	第190	150	HCEV		
[illegible]	第191	150	HCEV		
[illegible]	第192	150	HCEV		
[illegible]	第193	150	HCEV		
[illegible]	第194	150	HCEV		
[illegible]	第195	150	HCEV		
[illegible]	第196	150	HCEV		
[illegible]	第197	150	HCEV		
[illegible]	第198	150	HCEV		
[illegible]	第199	150	HCEV		
[illegible]	第200	150	HCEV		
[illegible]	第201	150	HCEV		
[illegible]	第202	150	HCEV		
[illegible]	第203	150	HCEV		
[illegible]	第204	150	HCEV		
[illegible]	第205	150	HCEV		
[illegible]	第206	150	HCEV		
[illegible]	第207	150	HCEV		
[illegible]	第208	150	HCEV		
[illegible]	第209	150	HCEV		
[illegible]	第210	150	HCEV		
[illegible]	第211	150	HCEV		
[illegible]	第212	150	HCEV		
[illegible]	第213	150	HCEV		
[illegible]	第214	150	HCEV		
[illegible]	第215	150	HCEV		
[illegible]	第216	150	HCEV		
[illegible]	第217	150	HCEV		
[illegible]	第218	150	HCEV		
[illegible]	第219	150	HCEV		
[illegible]	第220	150	HCEV		
[illegible]	第221	150	HCEV		
[illegible]	第222	150	HCEV		
[illegible]	第223	150	HCEV		
[illegible]	第224	150	HCEV		
[illegible]	第225	150	HCEV		
[illegible]	第226	150	HCEV		
[illegible]	第227	150	HCEV		
[illegible]	第228	150	HCEV		
[illegible]	第229	150	HCEV		
[illegible]	第230	150	HCEV		
[illegible]	第231	150	HCEV		
[illegible]	第232	150	HCEV		
[illegible]	第233	150	HCEV		
[illegible]	第234	150	HCEV		
[illegible]	第235	150	HCEV		
[illegible]	第236	150	HCEV		
[illegible]	第237	150	HCEV		
[illegible]	第238	150	HCEV		
[illegible]	第239	150	HCEV		
[illegible]	第240	150	HCEV		
[illegible]	第241	150	HCEV		
[illegible]	第242	150	HCEV		
[illegible]	第243	150	HCEV		
[illegible]	第244	150	HCEV		
[illegible]	第245	150	HCEV		
[illegible]	第246	150	HCEV		
[illegible]	第247	150	HCEV		
[illegible]	第248	150	HCEV		
[illegible]	第249	150	HCEV		
[illegible]	第250	150	HCEV		
[illegible]	第251	150	HCEV		
[illegible]	第252	150	HCEV		
[illegible]	第253	150	HCEV		
[illegible]	第254	150	HCEV		
[illegible]	第255	150	HCEV		
[illegible]	第256	150	HCEV		
[illegible]	第257	150	EV		
[illegible]	第258	150	HC		
[illegible]	第259	150	HCE		
[illegible]	第260	150	HCEV		
[illegible]	第261	150	HCEV		
[illegible]	第262	150	HCEV		
[illegible]	第263	150	HCEV		
[illegible]	第264	150	HCEV		
[illegible]	第265	150	HCEV		
[illegible]	第266	150	HCEV		
[illegible]	第267	150	HCEV		
[illegible]	第268	150	HCEV		
[illegible]	第269	150	HCEV		
[illegible]	第270	150	HCEV		
[illegible]	第271	150	HCEV		
[illegible]	第272	150	HCEV		
[illegible]	第273	150	HCEV		
[illegible]	第274	150	HCEV		
[illegible]	第275	150	HCEV		
[illegible]	第276	150	HCEV		
[illegible]	第277	150	HCEV		
[illegible]	第278	150	HCEV		
[illegible]	第279	150	HCEV		
[illegible]	第280	150	EV		

產品目錄

智　育

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
魔法之家	資1	80	HC	
電子琴	資10	80	HCE	
數字遊戲	資17	80	HC	
猜字謎	資18	80	HCE	
數字遊戲	資31	80	HC	
學人打字	資33	80	HCE	
海賊寶藏	資34	150	HC	
猜謎遊戲	資35	80	HCE	
神奇牛蛙	資40	150	HC	
打鼓	資49	80	HCE	
猜猜數字	資75	80	HCE	
金剛海岸	資107	150	HCE	
小方塊	資117	80	HCEV	
愛心傳真－紙鶴記	資151	50	HCE	
人體構造百科	資158	80	HCE	
水世界之旅	資166	80	HCE	
猜謎百科	資171	150	HCE	
電腦與電腦動畫	資175	80	HCE	
心世界	資184	80	HCE	
蒸汽機原理	資187	80	HC	
打字遊戲	資203	80	CEV	注音打字的
華盛頓將軍－獨立戰爭	資215	150	HCEV	歷史故事配合
從電腦開始	資216	150	HCEV	
認識電腦	資218	150	HCE	
數學百科	資220	80	HCEV	
數之旅	資238	150	HCE	
數學	資246	150	HCEV	
認識數學	資250	150	EV	
認識	資254	150	HCEV	
動物園	資323	250	HCEV	
數學大師	資40	250	HCE	
數學大師	資46	250	HCEV	
認識中國歷史	資67	250	HCEV	
數學遊戲	資93	300	HCEV	
人文歷史	資98	250	EV	注音打字
數學	資95	250	HCEV	注音打字

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
立體文字冒險	資23	300	HCE	
小說推理冒險	資25	250	HC	
鐵達尼的幽靈	資31	400	HCE	
立體冒險	資34	300	HCE	
魔鬼的宮殿	資37	300	HCEV	
海盜	資111	300	HCEV	
冒險	資115	300	HCEV	
冒險	資130	400	HCEV	
冒險	資136	500	HCEV	
冒險	資142	400	HCE	
冒險	資151	500	HCEV	
冒險	資160	400	HCE	注音打字

動作冒險

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
海王星的對決	資152	150	HCEE	注音版本
金剛的復仇	資169	80	HCE	
高智慧決鬥	資183	150	HCEV	
的福克奇奇之	資208	150	HCEV	
大力士	資214	200	HCE	

冒　險

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
陳倉人傳	資99	80	HCE	
黃帝與蚩尤決戰	資126	80	HCE	
沙之城堡	資133	150	HCEE	注音版本
飛天貴妃	資173	150	HCEV	
人魚神話	資206	80	HCE	
華盛頓將軍－獨立戰爭	資211	240	HCEV	
日之旅	資249	240	HCEV	
水手和海盜	資259	150	HCEV	
小人國社會的動物	資260	240	HCEV	
新的神話	資262	150	HCE	
動物小世界	資264	420	HCEV	
魔術世界	資270	240	HCEV	
海盜的傳說	資302	420	HV	
市場人	資311	300	V	注音打字
鄭和下西洋－發現新世界了	資313	420	HCEV	注音打字
國王的遺產 V	資314	300	EV	注音打字
中國神奇之旅	資316	300	V	注音打字
山國之心	資318	300	V	注音打字
沙漠之鷹	資117	420	HEV	
沙漠的傳說	資114	270	V	

動作模擬

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
極速	資58	80	HCE	
太空戰鬥	資65	80	HCEE	注音版本
鐵馬賽車－鐵騎行動 I	資206	80	EV	注音打字版
鐵馬賽車－鐵騎行動 II	資240	150	EV	注音打字版
鐵馬賽車	資71	240	EV	注音打字

模　擬（汽車）

遊戲名稱	編號	價錢	磁片規格	備註
公路大賽 I	資18	80	HCEE	注音版本
C P 大賽	資65	80	HCEE	注音版本
公路大賽 II	資171	150	HCE	
公路大賽 II 資料片	資172	150	HCE	配合原本
賽車大賽	資174	80	HC	
公路賽車	資188	150	HCEV	
特技賽車	資195	80	HCEV	
公路大賽 III 資料片	資259	80	EV	配合原本
公路大賽 III	資313	200	EV	
賽車	資153	200	EV	注音打字

模　擬（機車）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
摩托車賽車	資20	80	HC	
摩托車競賽	資42	150	HCE	
摩托車大賽車	資104	150	HCE	

模　擬（坦克）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
遙控車坦克	資125	80	HCEV	
坦克戰	資131	150	HCE	
坦克戰車比賽	資136	150	HCE	
坦克大賽	資138	200	HCEV	

模　擬（直升機）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
特殊飛機	資1	150	HCE	
戰鬥機	資32	80	HC	
直升機戰鬥	資52	180	HCEV	

模　擬（飛機）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
阿波羅號	資29	80	HCE	
空中決鬥	資36	80	HCE	
特攻隊戰鬥機	資51	150	HCE	
世界盟方機	資92	80	HCE	
飛機決戰	資109	80	HC/E	具有語音
超次元戰鬥機特技小組	資191	80	HCE	具有語音/語音
沙漠盟軍	資208	80	HCEV	具有語音/語音
不沒有敵手戰鬥機	資5	200	HCEV	
戰鬥機大戰鬥機	資22	180	HCEV	
超級巨人鋼鐵戰鬥	資28	200	HCEV	
特別戰鬥機	資33	230	HCE	
戰鬥機合機	資42	220	HCEV	
空中戰鬥機	資72	220	HCEV	
戰鬥機	資78	200	HCEV	
戰鬥	資88	200	V	具有語音
特殊人類	資95	200	HCEV	具有語音
戰鬥機決鬥機	資102	160	EV	
超級戰鬥機	資111	250	EV	具有語音

模　擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
海軍戰鬥	資41	80	HCE	
大海戰鬥	資103	80	HC	
海戰	資106	150	HCEV	

模　擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
紅色十月號	資29	80	HC	
潛艇戰鬥	資55	180	HCEV	
紅色風暴	資74	250	HCE	
海盜出擊	資84	180	HCEV	
深海潛艇	資85	270	HCEV	
潛艇決鬥機	資91	250	HCEV	

模　擬（其他）

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
聖誕節	資8	200	HC	
上帝的戰鬥	資37	180	HCE	
聖誕節前日	資106	270	EV	具有語音

其　他

遊戲名稱	編號	價錢	顯示模式	備註
孩子的電腦	資13	80	HC	
特殊魔力	資16	80	HC	
摩登時代	資67	80	HCE	
小丑	資102	80	H	具有語音
百萬分無敵飛行機	資114	150	HCEV	
海盜的故事	資221	170	HCE	
魔鬼M號	資227	150	HCEV	
魔法學校	資236	150	HV	
特別改變機	資260	150	HCE	
天心魔盒	資72	250	HCE	
學習英語人類歷史大冒險	資19	270	HCE	
特別翻譯	資53	270	HCEV	
乙級考試	資90	250	HCEV	具有語音
國語文教	資99	300	HCEV	
學校學習學習計劃	資107	220	HCEV	具有語音學習

香港地區價目表

項目	價錢
黃金戰鬥機	HK$ 30
金龍戰鬥機	HK$ 50
沙漠戰鬥機	HK$ 65
沙漠戰鬥 2	HK$ 80
沙漠戰鬥 3	HK$ 90
沙漠戰鬥 4	HK$ 95
沙漠戰鬥 5	HK$ 110
沙漠戰鬥 6	HK$ 120
沙漠戰鬥 7	HK$ 130
沙漠戰鬥 8	HK$ 140
沙漠戰鬥 9	HK$ 150
沙漠戰鬥 10	HK$ 160
一片人世間	HK$ 110
電腦計算機	HK$ 300

產品目錄

過期雜誌要目

第 5 期

遊戲攻略

海金記攻略
魔法門II攻略（一）
半吉神風號攻略技巧授驗訓
警察故事II攻略

百科天地

隱之忍者人數修改篇
幽城實藏人物修改篇
聖女貞德修改篇

模擬遊戲專輯（上）

模擬遊戲的歷史
最佳模擬遊戲介紹
模擬遊戲面面觀
如何玩模擬遊戲

圖外餘事

聖戰奇兵一
　印第安神，復斯重現江湖

第 6 期

遊戲攻略

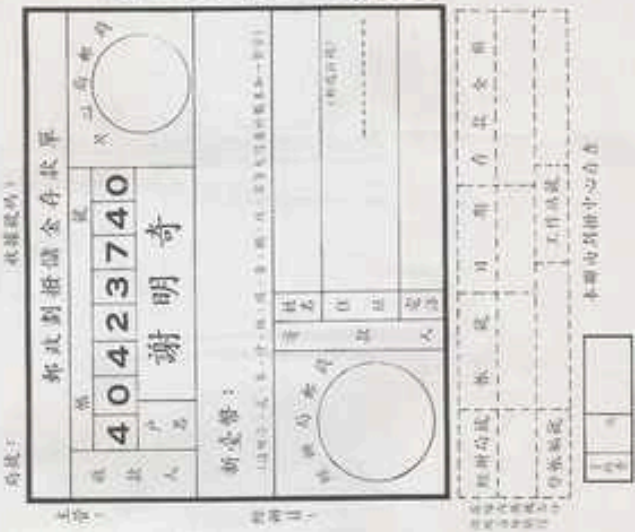
魔法門II攻略（二）
銀幕門士城市地形圖
愛快神彈一
　神軍部份完全地圖
預言奇兵完全攻略
聖女貞德一法術統一

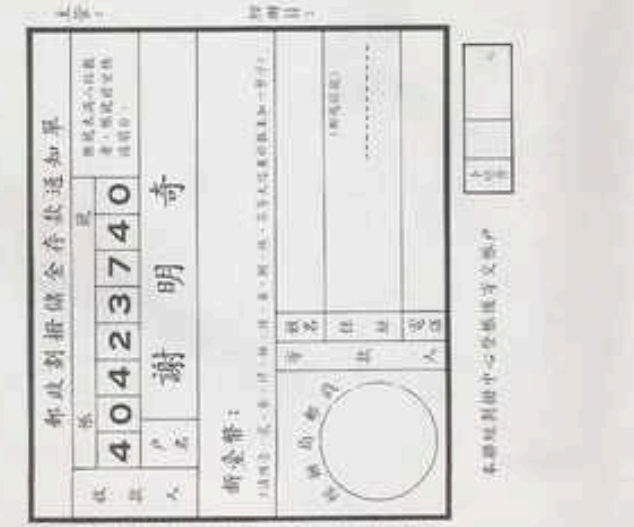
百科天地

三國志最高難度必勝法
高速賽車無敵修改法
前進高樓不死版修改篇

模擬遊戲專輯（下）

極品賽車一噴射戰鬥機
海盜傳戰鬥機
　陸海戰戰鬥技巧
F-19隱形術戰鬥
火戰車巡視機言
　對特殊上呼吸一
　俯視長空的F-16戰鬥機
如何玩更逼真的模擬遊戲
一代模擬遊戲大師一
　專訪訪談錄





第8期
攻略大師
魔法門II攻略（三）
雙城實驗室的（一）
宇宙神風遊戲寶藏記事
百家天地
三國志人物中英姓名對照表
青春無敵
發育遊戲專輯
攻擊人造人
攻擊巴賽迪（一）
電腦新風潮
武器篇一劍
專案記：本期附74位名人簽名
TIPS of PC-Talk 無線下載
一劍合璧
第9期
攻略大師
戰鬥人力資源博士
魔法門II攻略（四）
防禦機器技巧篇
光榮城日大學
電腦金字塔與金字塔
電腦背形與手札
黃金城夜，藍天城市的秘訣
百家天地
電腦學習的秘訣
電腦學習的技巧
電腦學習的小技巧
光之光一人手一把電腦
光榮機器會自出來的技
電王學會電腦的秘訣
電人就是電腦的秘訣
電腦是電腦的代表
電腦故事日一
電花田園的水彩作品
幻想空間了解光
電腦學習人物的改變電腦
三國志的電腦的改造
臨床病場
SSI 公司訪談
電腦風潮
武器篇二劍

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

☐新訂戶　☐續訂戶

訂戶編號 _____

訂戶年齡 _____ 職業 _____

電話 _____

本人敬訂閱軟體世界雜誌

☐半年6期360元　☐一年12期720元

自___年___月號至___年___月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

⊙國外訂戶恕不受理

此欄僅供寄款人與帳戶通訊之用，除所附方塊以備於此劃撥事項填寫，否則應請換單另填。

Ultima VII

THE BLACK GATE™

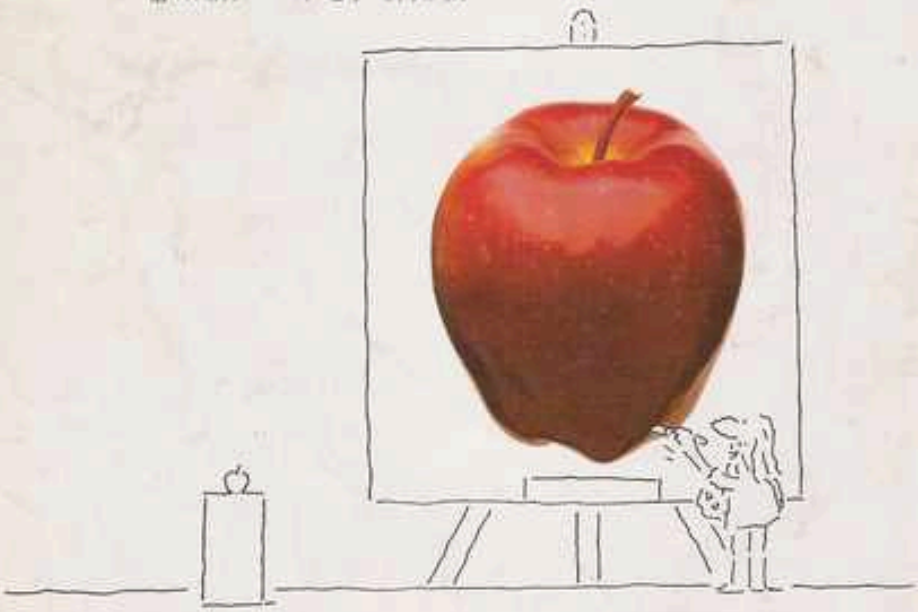
RPG經典之作

玩家矚目的焦點

加添顏色！！！
不加價？？？

從30期起　32頁黑白變彩色
軟體世界雜誌給你顏色看

感謝軟體世界雜誌忠實讀者兩年半來的支持與愛護，軟體世界雜誌本著精益求精、更上層樓的製作精神服務廣大的讀者，在不增加讀者經濟負擔的前提下，自本期起彩色內頁增加為64頁，仍以NT$60低價（香港地區調為 HK $20） 回饋讀者，敬請讀者兩新知，不吝批評指教。



版權所有　翻印必究

軟體世界雜誌社　　高雄郵政28-34號信箱